AÑO XII - TERCERA ÉPOCA - Número 21

INCLUYE CD-ROM

595 PTAS

MICROMANÍA

Sólo para adictos

¡¡Exclusiva!!

REPORTAJE

E.A. SPORTS la nueva cara del deporte

Así serán las versiones para el 97 de FIFA, NHL, PGA ...

PREVIEW

CLANDESTINY

Trilobyte a ritmo escocés



¡¡148 páginas salvajes!!

QUAKE

Bienvenidos al infierno



"Shadow Warrior va a ser lo más salvaje, brutal y alucinante que se haya hecho en juegos tipo DOOM"

- Computer Gaming World

"Los detalles están por doquier. ningún otro juego tiene el esplendor y majestuosidad de Shadow Warrior. Va a ser épico"

- Electronic Entertainment

"Un arcade alucinante"

- OK PC

"La engine Build es la responsable de que Duke Nukem 3D sea lo que es; con ella se están realizando Shadow Warrior y Blood. Esta herramienta permite dotar a los juegos de revolucionarias características nunca vistas hasta el momento"

- Micromanía

RESUMEN DE CARACTERISTICAS

- Desarrollado por los creadores del juego del año: Duke Nukem 3D.
- Doce armas ultra-destructivas, incluyendo la espada ninja, estrellas Ninja, lanzador de granadas, metralletas, flechas de punta explosiva, etc... además de... ¡armas mágicas!
- ¡Conduce tanques, botes... dispara cañones de artillería pesada! Persigue a tus enemigos a través de puentes y rampas o en el fondo de aguas fangosas.
- Soporta hasta 8 jugadores en red, así como modem y juego en serie. ¡Podrás incluso enviar a tus oponentes mensajes pregrabados de voz!
- Soporta opciones avanzadas para Pentium™. Tales como SVGA y sombras generadas en tiempo real.
- Impresionante tecnología que te permitirá explorar un increíble mundo interactivo en el que podrás correr, saltar, agacharte, arrastrarte, nadar, volar y escalar.
- ¡Construye tus propios mundos con el editor de niveles incluido en el juego!

La magía y el misticismo se unen a la acción sin límites



Edita
HOBBY PRESS, S.A.

Presidente
María Andrino
Consejero Delegado
José I. Gómez-Centurión
Subdirectores Generales
Domingo Gómez
Amalio Gómez

Director
Domingo Gómez
Directora Adjunta
Cristina M. Fernández

Director de Arte
Jesús Caldeiro
Diseño y Autoedición
Carmen Santamaría
Elena Jaramillo

Redactor Jefe
Francisco Delgado
Redacción
Carmelo Sánchez
Gonzalo Torralba
Francisco Gutiérrez (Internacional)
Miguel Ángel Lucero (CD-ROM)
Alfonso Urgel (CD-ROM)

Secretaria de Redacción
Laura González

Directora Comercial
María C. Perera

Departamento de Publicidad
María José Olmedo

Coordinación de Producción
Lola Blanco

Departamento de Sistemas
Javier del Val

Fotografía
Pablo Abollado

Corresponsal
Derek de la Fuente (U.K.)
Colaboradores
Pedro J. Rodríguez
Juan Antonio Pascual
Francisco J. Rodríguez
Anselmo Trejo
Santiago Erice
Rafael Rueda
Alejandro Sacristán
Guillermo de Cárcer
Ventura y Nieto
Germán Palomino
Eduardo López

Redacción y Publicidad
C/ De los Ciruelos, nº 4
San Sebastián de los Reyes
28700 (Madrid)
Tel. 654 81 99 / Fax: 654 86 92

Imprime
Altamira
Ctra. Barcelona, Km.11,200
28022 Madrid
Tel. 747 33 33

Distribución y Suscripciones
HOBBY PRESS, S.A.
Tel 654 81 99.
S.S. de los Reyes. Madrid.

Transporte
Boyaca
Tel 747 88 00

Esta publicación es miembro de la Asociación de Revistas de Información.
MICROMANÍA no se hace necesariamente solidaria de las opiniones vertidas por sus colaboradores en los artículos firmados.

Depósito legal: M-15.436-1985

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.

Circulación controlada por 

sumario

Año XII - Tercera época - Número 21 - Octubre 1996 - 595 ptas.(IVA incluido)

21

Editorial

Mientras se iniciaba lo que es la nueva temporada otoño-invierno (como en el mundo de la moda) en lo tocante al software de entretenimiento, se produjo un hecho que, no por esperado, ha dejado de tener una significativa importancia en lo que puede ser el futuro, al menos en un gran porcentaje, del videojuego.

La aparición de "Quake" ha roto todos los moldes en cuanto a juegos de acción 3D se refiere. Y eso que, desde hace tiempo, se venía especulando y descubriendo cosas, día a día, sobre todas las maravillas que la nueva producción "made in id" iba a poseer. El hecho de que, técnicamente, estemos ante uno de los programas más brillantes de la historia, no es sino la punta del iceberg, la señal que indica el camino por el que, sin duda alguna, empezarán a circular la gran mayoría de programas de PC -y probablemente de otros formatos-: los juegos multiusuario, con las redes -cualquier clase de red, pero Internet como horizonte a medio plazo- como base.

Esa típica y tópica idea del usuario de videojuegos encerrado en su torre de marfil, como un ermitaño, empezó a tambalearse hace algunos años, para acabar hecha añicos hoy día.

Evidentemente, aún quedan algunas barreras -ciertamente importantes- que superar. En nuestro país, y otros muchos no creáis, el asunto de la velocidad en transferencia de datos sigue siendo como para echarse a llorar, aunque la investigación sobre el particular no cesa, y se avanza un poco más cada día hacia una solución óptima.

Pero mientras tanto, una partida con un juego en un solo ordenador sigue siendo un momento maravilloso, que los que hacemos esta revista, y los que la leéis, gustamos de disfrutar siempre que podemos. Y hablamos ya de cualquier juego. Porque, aunque la relevancia de "Quake" haya hecho casi necesario el gran depsliegue que le dedicamos en este número, no nos hemos olvidado del resto de los contenidos. Secciones, previews, noticias, trucos... Cada mes, intentando hacerlo un poco mejor. Y en ello seguiremos durante mucho, mucho tiempo. Pero, basta ya de hablar, y de leer estas líneas. Pasad la página, y empezad a disfrutar de los contenidos de este número. Y, como siempre, nos veremos el mes que viene, con algo que intentaremos que sea, al menos, un poco mejor.

Terminó el verano, y con la llegada del otoño nuevos títulos aparecen en el mercado mostrando todas las novedades en programación. Y, como siempre, tratamos de traeros toda la actualidad, por lo que os hemos preparado un CD con las mejores demos jugables del momento, entre las que encontraréis acción en «Syndicate Wars» y «Z», simuladores deportivos en «Road Rash», estrategia con «Genewars» y arcade en «Bug!», «Worms Reinforcements» y «StarFighter 3000». También las previews más espectaculares de los juegos más esperados, como «Formula 1» y «Dungeon Keeper», además de los trailers de los nuevos estrenos del mes.





Cómo arrancar el CD-ROM

Tenéis en vuestras manos el CD-ROM número 16 de Micromanía. Un CD compatible PC y Macintosh, en el que encontraréis las demos de los juegos más apasionantes, así como los vídeos más espectaculares sobre nuevas tecnologías y películas.

Si tu equipo es un PC compatible, lo único que necesitas para ejecutar el CD es un lector CD-ROM, cuatro megas de RAM, CPU 386 y disponer de la versión 3.1 de Windows, o superior. Para un funcionamiento óptimo del programa, se recomienda un procesador 486 DX con 8 Megas de RAM y lector de CD-ROM de doble velocidad.
Para comenzar, entra en la unidad del CD-ROM (por ejemplo, si la letra que define esta unidad es la D, tras arrancar el ordenador teclea D:) y teclea MENU. Pulsa ENTER y sigue las instrucciones que se ofrecen en pantalla para una correcta puesta en marcha del CD-ROM.

Si tu equipo es un Macintosh, los requisitos mínimos son un 68040, Sistema 7, 256 colores y lector CD.

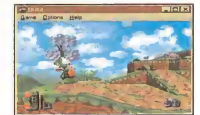


Demos



PC

BUG!



«Bug!» es el nombre de la última conversión de Saturn para Windows.
Controlaréis a un gracioso insecto a través de un laberinto de plataformas en 3D buscando la salida del mismo. Pero habrá multitud de escarabajos peloteros y saltamontes, entre otros, que tratarán de aniquilaros.

GENEWARS

La ciencia a avanzado hasta tal punto que ya podemos saber el contenido de una cadena de ADN casi en su totalidad, por lo que en breve se podrá crear vida en los labotarios a partir de los genes.
Este es el principal argumento de «Genewars», un juego mitad arcade mitad estrategia en el que en el futuro tendréis que colonizar planetas creando flora y fauna a partir del ADN.
Os ofrecemos una demo jugable en la que tendréis principalmente que conseguir el ADN







de dos especies diferentes, construir una base de colonización y crear el mayor número posible de animales a partir del ADN, pero teniendo siempre en cuenta que los rivales tratarán de hacer lo mismo.

ROAD RASH

Si queréis sentir una velocidad de vértigo en una carrera sin leyes dentro y fuera de la ciudad, a los mandos de una potentísima motocicleta, lo podréis hacer sin ningún peligro para vuestra integridad física en la demo totalmente jugable que os ofrecemos de la conversión para ordenadores personales del juego de consolas «Road Rash».



STARFIGHTER 3000

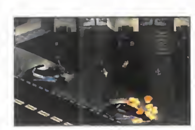
Los juegos en 3D están alcanzando unos niveles de calidad de lo más aceptable.
En esta ocasión, os ofrecemos la demo jugable de «StarFighter 3000», un juego mezcla da



arcade y simulador en el que controlaréis una nave espacial a través de paisajes poligonales con una misión específica que cumplir en un mundo lleno de naves y edificios hostiles.

SYNDICATE WARS

Las guerras entra corporaciones no parecen tener fin. Como recordaréis, comenzaron con el juego «Syndicate», y ahora continúan en su segunda parte en «Syndicate Wars».
Como podréis comprobar, el juego ha sufrido notables variaciones, incluyendo una perspectiva en 3D del escenario. También podréis jugar en alta o en baja resolución, dependiendo del



tipo de ordenador que tengáis.
En la demo jugable que os ofrecemos tendréis que acabar con un equipo rival y además conseguir que un famoso arquitecto vuelva a trabajar para vuestra corporación.

WORMS REINFORCEMENTS

Los "Worms", esos pequeños gusanillos armados hasta los dientes, vuelven a la carga con refuerzos. Os presentamos una demo jugable da la continuación de este magnificio arcade, en el que podréis jugar uno o dos



jugadores en dos escenarios diferentes de los que forman la versión comercial del programa.
Por si alguno de vosotros no sabe a estas alturas de qué trata el juego, os diremos que tendréis que controlar un equipo de cuatro gusanos colocados al azar en un escenario y vuestro objetivo será acabar con los gusanos del contrario, contando para ello con un gran número de armas y utensilios.

Z

Aunque el nombre de este programa es bastante corto, como podréis comprobar, los Bitmap Brothers nos has sorprendido con un juego de estrategia-arcade de lo más adictivo y original, con diálogos totalmente doblados a nuestro idioma y de gran contenido humorístico.
En el juego, del que os ofrecemos una demo jugable de un nivel completo, básicamente controlaréis un ejército de robots y vehículos blindados con el objetivo de capturar todas las banderas del mapeado y, por último, la fortaleza enemiga.







DUNGEON KEEPER



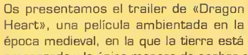
Os ofrecemos una nueva preview del juego de rol en 3D «Dungeon Keeper» en la que podréis ver diferentes niveles, personajes, mapas y formas de jugar del programa que verá la luz en breves fechas.

FORMULA 1



«Formula 1» es el nombre del nuevo juego diseñado en un principio para PlayStation por Psynogsis, en el que podréis vivir intensamente toda la emoción de este deporte, en el que los monoplazas ocupan un papel tan importante como los pilotos.
Os ofrecemos un trailer en formato AVI o de vídeo para Windows en el que podréis ver cómo se ha desarrollado el juego y varias trepidantes escenas del mismo en diversos circuitos.





DRAGON HEART



Os presentamos el trailer de «Dragon Heart», una película ambientada en la época medieval, en la que la tierra está amenazada y la única manera de acabar con el mal es la alianza de un hombre y un dragón.

EDPACK 1.0

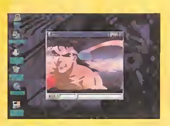
Con este generador de aventuras gráficas podréis crear vuestros propios juegos, con gráficos en VGA y sonido VOC. Mediante un sencillo sistema de órdenes podréis indicar dónde se encuentran los objetos, cómo interactúan entre sí, así como el guión y las frases de los personajes.

EL PROFESOR CHIFLADO



Protagonizada por Eddie Murphy, cuenta la historia de un profesor algo subido de peso, con el único deseo de adelgazar. Por ello, inventa una fórmula que le convertirá en un esbelto figurín, pero no todo es bueno, ya que posee efectos secundarios.

FATAL FURY



«Fatal Fury» fue uno de los juegos que más impacto causó en el mundo de las recreativas y en el de las consolas. Ahora se ha creado una película de dibujos animados, y os ofrecemos un vídeo en formato AVI de la misma.

HOBBY LINK 1.13

En el directorio HLINK113 del CD encontraréis la última versión del programa de conexión a nuestro centro servidor Ibertex.

INFOFÚTBOL 2.1

Con este programa de conexión a Ibertext podréis obtener toda la información actualizada sobre los resultados y noticias del deporte rey.

Servicio de atención al usuario

En previsión de posibles problemas o dudas surgidos al utilizar el CD-ROM, disponemos de un servicio técnico en el que podréis hacer todo tipo de consultas sobre instalación y ejecución de los programas contenidos en el CD.

Podéis poneros en contacto con nosotros de lunes a viernes, de 10 a 14 y de 16 a 20 horas, llamando al (91) 658 60 77. Os rogamos que, en la medida de lo posible, lo hagáis frente al ordenador, y con éste encendido.

(91) 658 60 77



Es mejor dar que recibir



TRADUCIDO Y DOBLADO AL CASTELLANO

ESTRATEGIA

SYNDICATE WARS™: la violenta y explosiva continuación de Syndicate™ ya disponible en PC-CD.



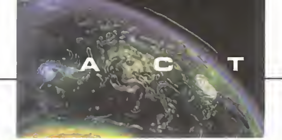


Disponible en:   y Próximamente en:  y 

Edito y distribuye **ELECTRONIC ARTS SOFTWARE** Edificio Arcade Rufino González 23 bis Planta 1.º Local 2 28037 Madrid Tel. 91-304 70 91 Fax. 91-754 52 65

TELÉFONO **SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91-754 55 40**

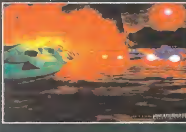
Distribuido en Argentina por: MICROBYTE. San José 525 (1076) BS. As. Argentina. Tel.: 541-381 50256. Fax: 541-381 5562



LA VELOCIDAD ES LA CLAVE

Thunder Offshore

NORIA WORKS
En preparación: **PC CD**
ARCADE



Noria (los creadores de «Speed Haste» y «Trauma») ya tienen casi a punto, a falta de los siempre complicados retoques finales, su nueva producción. "Thundar Offshore" se basa en una carrera futurista en la que, técnicamente, el voxel y los modelos 3D copan el protagonismo.
Con la velocidad de juego como clave de todo el desarrollo, «Thunder Offshore» se perfila como el proyecto más ambicioso y de mayor presupuesto de este joven equipo de programación, que promete más y mejores sorpresas en el futuro, aunque todas con el horizonte puesto en 1997. Hasta entonces, podremos disfrutar de la velocidad terminal de esta trepidante arcade que muy pronto llegará a las tiendas.

VEHÍCULOS DE ASALTO

Gnome



7TH LEVEL
En preparación: **PC CD**
ESTRATEGIA/ARCADE

Siguiendo la estela marcada por títulos como «Mech Warrior», 7th Level anda ultimando detalles a su «G-Nome», un juego que pone a disposición del usuario más de veinte mecanoides de asalto, y que presenta una particularidad respecto a otros programas parecidos. El robo y cambio de vehículos se considera parte fundamental del desarrollo del juego, con lo que se añade un aliciente a las siempres espectaculares batallas de estos gigantes mecánicos.
La excepcional calidad gráfica, con uso de alta resolución y un amplio abanico de texturas, se complementa con unos logrados algoritmos de IA, opciones múltiples en cuanto a modos de juego y una escalofriante banda sonora.

UNA APUESTA ARRIESGADA

David Cup Complete Tennis



TELSTAR
En preparación: PC CD
DEPORTIVO

Cuando parece que al mundo de los simuladores deportivos parece abocado a la generación de juegos 3D, Telstar realiza una apuesta fuerte, aunque arriesgada, por el clásico sistema de combinación de gráficos digitalizados con bitmaps.
«Davis Cup Tennis» es el título con el que la compañía británica intenta hacer resurgir el tenis más clásico, en dura competencia con otros títulos en preparación de compañías como CodeMasters y su «Sampras Extreme Tennis». Aunque hasta que no aparezcan las versiones finales de ambos nada se puede asegurar, al menos sí que podremos disfrutar de un excitante Tie break hasta que la bola caiga a uno u otro lado de la red.

COMO SIEMPRE, GENIALES

Muppet Treasure Island



ACTIVISION
En preparación: **PC CD**
AVENTURA

Las criaturas de Jim Henson pasan de la pantalla grande a los monitores de nuestros PC con la adaptación de «Los teleñecos en La Isla del Tesoro» (pen)último incursión de los geniales muñecos en el cine.
Kermit, Gonzo, Piggy y compañía aparecerán en breve en nuestro país hablando nuestro idioma en este nuevo programa de Activision que, aunque, en cierto modo, orientado hacia un público infantil por su desarrollo y objetivos, constituye un producto apto para todas las edades. Combina imagen sintética con vídeo digital, aunque no se puede hablar, como en muchos otros casos, de película interactiva, sino de un estupendo juego, de los pies a la cabeza, que dará mucho que hablar (y reir).

Microsoft
CONTINÚA SU CARRERA

Tras la aparición inminente de títulos como «Hellbender», «Deadly Tides» o «Monster Truck Madness», Microsoft no pretende descuidar su posicionamiento en el sector de los videojuegos. Prueba de ello son los dos simuladores deportivos dedicados al fútbol y golf, respectivamente, en los que está trabajando. Pero, amén de las incursiones en el mundo del soft de entretenimiento, la línea de periféricos de la multinacional norteamericana se verá reforzada en breve con la aparición de un nuevo pad para PC, de diseño claramente inspirado en los que poseen las máquinas de 32 bit, como PlayStation, realmente cómodo y de gran facilidad de manejo, compatible con la gran mayoría de los títulos existentes para Windows 95, asi como la totalidad de futuros productos para este sistema operativo. Parece que el gigante de la informática se toma muy en serio el juego.

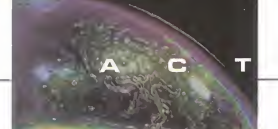


Flash

Un par de semanas antes del lanzamiento de "Quake" alguien consiguió entrar en la red de id y copió una versión beta inacabada que, posteriormente, se pudo localizar en varios puntos de Internet con libre acceso. Ahora, ese alguien ha sido identificado, denunciado y, actualmente, puede acabar entre rejas durante mucho, mucho tiempo, si los chicos de id deciden llegar hasta el final con el tema. ¿Alguien duda ahora de lo perjudicial que puede llegar a ser la piratería?

Parece ser que Namco ya no es la única "grande" es apostar por el PowerVR. Los últimos rumores apuntan a Sega, y una posible versión de «Sega Rally» específicamente diseñada para la tarjeta de NEC, como nuevos valedores de esta potente tecnología.

Habrá «Wing Commander V», según confirmaron fuentes de Origin en el ECTS. El equipo encargado del proyecto será exactamente el mismo que desarrolló la cuarta entrega de la serie, menos Chris Roberts, a quien le ha picado el gusanillo del cine y ha dejado la compañía. El argumento, posiblemente, tendrá a Maniac como personaje central.



De nuevo, Londres



COMO CADA AÑO, LA PRIMERA SEMANA DE SEPTIEMBRE REPRESENTA UN PERÍODO DE CIERTA AGITACIÓN EN EL MUNDO DEL SOFT CON LA CELEBRACIÓN DEL ECTS. ESTA ÚLTIMA EDICIÓN DE OTOÑO MARCA EL INICIO DE UNA NUEVA ÉPOCA PARA LA FERIA LONDINENSE QUE, A PARTIR DEL PRÓXIMO AÑO SÓLO TENDRÁ LUGAR DE FORMA ANUAL, EN LUGAR DE SEMESTRAL, COMO OCURRRÍA HASTA LA FECHA. Y, COMO CASI SIEMPRE, ALLÍ SE PUDO VER UN POCO DE TODO.

Cada vez resulta más complicado encontrarse con auténticas novedades, o al menos el anuncio de tales, en un ECTS. Los grandes negocios es sabido que se realizan al otro lado del charco y, salvo raras excepciones, el E3 parece afianzar su hegemonía como "Reina de las Novedades".

Sin embargo, alguna que otra cosilla interesante se pudo descubrir en este último ECTS, en el que compañías como Virgin y E.A. por fin mostraron casi finalizados un montón de títulos largamente esperados («Red Alert», «Lands of Lore II», «Syndicate Wars», «Dungeon Keeper», etc.), algunas otras como Ocean parecen inclinarse para los próximos meses con variaciones sobre programas ya conocidos («Super EF 2000» para Win 95, por ejemplo), mientras anuncian grandes desarrollos para el 97 («Dreadnought»), y las más aportaban su granito de arena con un mínimo de uno o dos títulos de pronta aparición, tras largos meses en desarrollo. Ciertas compañías carismáticas como LucasArts parecen dispuestas a sorprender a propios y extraños con algo sobre lo que se venía fantaseando hace tiempo, pero de lo que nadie soltaba prenda. Por fin, se confirmó que una nueva entrega de la saga "Monkey Island" está en desarrollo, basada en dibujos animados -un nuevo look para Guybrush Threepwood-, mientras títulos como «Jedi Knight» o «X Wing vs Tie Fighter» siguen su curso.

Otra importante particularidad de esta edición del ECTS ha sido la atípica reunión -y accesibilidad, que suele ser lo más complicado- de grandes personajes del soft: David Perry, Richard Garriott, Frederick Raynal... Con muchos de ellos conseguimos charlar sobre sus nuevos proyectos, como «MDK» o «Ultima IX. Ascension», sobre los que, como el resto del show, os ofreceremos información detallada en el próximo número de Micromanía, en un amplío reportaje a la altura de las circunstancias.









DESTRUCTION DERBY 2

No ha pasado un año desde que Reflections resurgiera como el Ave Fénix con uno de los mejores, y más originales, juegos de coches de toda la historia, cuando su segunda parte está en camino.
Es difícil encontrar, cada vez más, que la continuación de un juego de éxito llegue a superar los límites impuestos por su predecesor. Pero ese es justo el caso de «DD 2», que tanto en diseño, planteamientos, efectos visuales, jugabilidad y desarrollo, hace olvidar a «Destruction Derby».
Reflections supera a Reflections. Quizás este equipo de programación acabe de firmar su pase a la inmortalidad del software, con un juego del que sirvan estas espectaculares imágenes como aperitivo.



DREADNOUGHT

Un futuro más que imposible, absurdo, pero en el que se combinan Historia, ciencia ficción y un hábil y curioso giro a lo que hubiera podido ocurrir si el pasado hubiese discurrido de otro modo, es la compleja red que teje la trama de «Dreadnought».

Tribe, un equipo interno de Ocean, cuyo potencial en diseño gráfico se basa casi exclusivamente en estaciones SGI y el uso de Power Animator, trabaja febrilmente en «Dreadnought», un título en el que la época y el estilo victoriano, una Primera Guerra Mundial inacabada, y el encanto y atractivo de los combates con biplanos se trasladan al improbable escenario de Marte, donde las potencias Europeas de principios de siglo -no preguntéis qué siglo- prosiguen su audaz colonización de territorios inexplorados mientras el fragor de la batalla se impone como protagonista absoluto.

¿Espectacular? Casi tanto como este trabajo.



TUROK

De cómo la filosofía de id, aliada con la tecnología más vanguardista, la Historia -o prehistoria, según se mire- y la ciencia ficción son capaces de crear uno de los más alucinantes shoot'em ups del futuro más inmediato, es la razón de ser de «Turok. Dinosaur Hunter».

Iguana y Acclaim se han volcado en uno de los primeros títulos que acompañarán el lanzamiento norteamericano de Nintendo 64, llevando el arcade 3D a su -de momento- máxima expresión. Adicción y entretenimiento instantáneo son dos aspectos que quedan asegurados por la experiencia que avala a Acclaim, y por el mismo género del programa. Y mientras esperamos a ver los resultados definitivos, nos deleitaremos con imágenes como ésta.



WIPE OUT 2097

En las filas de Psygnosis se encuentra uno de los mayores genios, posiblemente, de la imagen sintética actual. Jim Bowers, el artista principal de las imágenes que conforman las intros de juegos como «Krazy Ivan» o el mismo «Wipe Out 2097», delante de su Silicon Graphics es capaz de llevar una simple secuencia animada al límite de la belleza gráfica generada por ordenador.
Todo el potencial del paquete de diseño de Softimage como base y catalizador del talento que posee este hombre, nos permite contemplar escenas como las presentes, mientras el juego sufre los retoques finales que le otorgarán esa rara calidad y categoría de maravilla de la programación, como la compañía británica nos tiene, quizá mal, acostumbrados.


EN ESPAÑA
HAY CIENTOS DE VIRGENES

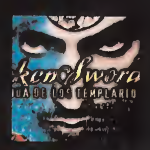


PERO SOLO PUEDES JUGAR CON UNA

Más información en siguientes páginas



HARDLINE



BROKEN SWORD



Z





Por Carmelo Sánchez

SONY PC

ORDENADOR PERSONAL

Fabricante: **SONY**

Tras el nombre que aquí os presentamos se esconde una noticia más que evidente. Sony se ha lanzado a la fabricación de PCs, a los que dota de enormes capacidades multimedia, siguiendo fielmente un nuevo concepto acuñado por ellos mismos: VAIO, acrónimo que significa Vídeo Audio Integrated Operation.

Este concepto ha dado lugar también a un entorno gráfico 3D que integran los PC de Sony –se activa al arrancarlos– y que, trabajando armónicamente con Windows 95, proporciona a los usuarios un acceso cómodo y fácil a todas las prestaciones del Sony PC mediante menús tridimensionales. El VAIO Space –así se llama el entorno–, además de reproducción de vídeo y audio, organiza los programas y aplicaciones por categorías, y gestiona acceso a Internet.

Contar con este potente entorno ya es un gran valor añadido para los PCs de Sony, pero cuentan además con otras extraordinarias cualidades intrínsecas. La línea cuenta con dos modelos disponibles en colores gris y morado, cuyos componentes van montados en una minitorre y se acompañan por



un monitor Trinitron Multiscan de 15 pulgadas que soporta resoluciones de hasta 1.280x1.024 a 60 Hz. El modelo PCV-90 va equipado con un Pentium a 200 MHz, 32 MB de RAM y un disco duro de 2.5 GB; mientras que el PCV-70 lleva un Pentium a 166 MHz, 32 MB de RAM y un disco duro de 2.1 GB. Ambos modelos incluyen asimismo aceleradora gráfica 3D con 2 MB de VRAM y capacidad de reproducción MPEG1, CD 8X, modem de 28.800 bps, tarjeta de sonido integrada de 16 bits con tabla de ondas y sónido 3D Surround SRS, además de teclado, ratón y demás puertos y slots habituales en los PC de gama alta.

Los Sony PC pertenecen a la gama más alta de compatibles, porque a la vista de sus prestaciones nos damos cuenta de las "máquinas de ensueño" que son, ya comercializadas en USA y en breve también en nuestro país. Para más información podéis dirigiros a Sony (91-5365700).

Flash

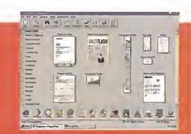
La nueva impresora LaserWriter 12/640 PS de Apple, además de funcionar simultáneamente con PC, Mac y sistemas UNIX, es capaz de imprimir documentos a doble cara mediante su unidad de impresión dúplex. Aunque su precio es aún elevado para el mercado doméstico, su tecnología se abarata día a día, por lo que dentro de poco veremos más impresoras con sus cualidades.

La nueva tecnología 0.18 micras de Texas Instruments consigue meter 125 millones de transistores –aproximadamente los que tienen todas las placas juntas de un PC actual– en un solo chip, que funcionaría a una velocidad de 500 MHz. Las consecuencias que esto puede tener sobre los futuros PC son fabulosas, en lo referente a prestaciones y bajada de precios.

Los chips de memoria de silicio convencionales pueden tener los días contados, ya que una empresa americana está investigando sobre un nuevo tipo de memoria, la RAM óptica. Usando la tecnología usada en los CD-ROMs, almacenando la información en haces de luz láser, los chips que la emplearan serían capaces de almacenar millones de bits de datos en sus celdillas de memoria.

Sony ha producido una cámara en miniatura que mide 1.75 cm cuadrados de superficie por 0.95 cm de altura, lo que la hace idónea para ser montada en cualquier ordenador o incluso en teléfonos móbiles, pues encaja en el tamaño de un chip. Es un gran paso adelanta hacia la generalización del uso de la videoconferencia, ya que el año próximo la cámara estará disponible para los montadores de ordenadores.

PAPERPORT IX



TECLADO CON ESCÁNER

Fabricante: **VISIONEER**

Hace ya algunos meses os comentábamos la existencia de un teclado con escáner integrado. Pues bien, aquí tenéis algunos detalles más de esta buena idea, con imagen incluida del práctico, a la vez que económico, periférico. Además de funcionar como un teclado normal, el Paperport permite escanear cualquier tipo de documentos desde 8.5 hasta 30 pulgadas, e incluso fotografías e imágenes en color que convierte a imágenes digitales en 256 niveles de gris. Las imágenes escaneadas, incluso con fondos oscuros, salen claras y nítidas gracias a su tecnología SharpPage.

Es un escáner en blanco y negro que incluye OCR Xerox TextBridge, pero que puede ser usado como fax, una entrada fácil de documentos para enviar por e-mail. E incluso como fotocopiadora mandando las copias a la impresora y permitiéndonos variar el brillo, el contraste o hacer composiciones en una sola página con el software que incluye. Este software también facilita la gestión del escáner, nos deja integrar las imágenes escaneadas en distintas aplicaciones, o mandar por Internet imágenes escaneadas, con Netscape Navigator.



Un accesorio perfecto para nuestro equipo, que esperamos no tarde mucho en ser distribuido en España.



SIMULEYES V.R.

GAFAS DE R.V.



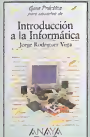
Fabricante: **STEREOGRAPHICS**

StereoGraphics ha diseñado SimulEyes VR para el mercado doméstico –para juegos, de forma más específica– a un precio bastante reducido.
Son un periférico simple tanto en su concepción como en su funcionamiento. Y de hecho así es, porque no son más que unas gafas, no proyectores ni monitores miniaturizados. El sistema se conecta al puerto VGA del ordenador, y mediante un hardware específico –contenido en una caja de control rectangular– provoca, sobre los juegos que las soporten, una distorsión de la imagen que vista a través de las gafas nos da una sensación de tridimensionalidad y profundidad muy conseguida. Así pues, las SimulEyes son tan sólo un filtro compuesto por dos pantallas LCD que cambian rápidamente de opaco a claro de forma sincronizada con dos vistas izquierda y derecha de la imagen creadas en el monitorl. La tecnología y componentes utilizados son, por tanto, relativamente baratos, lo que repercute en el precio fina, con el inconveniente de tener que mirar al PC.
Puestas, las SimulEyes VR son bastante cómodas, pues su peso es mínimo y se adaptan con facilidad, y el cable que las conecta al ordenador no estorba.
La caja de control incluida con las gafas permite conectar hasta cuatro dispositivos al mismo tiempo en el mismo ordenador, viendo todos la misma imagen y compartiendo la experiencia 3D.
Incluye como soft de prueba las versiones shareware de «Descent: Destination Saturn» y «Wolfenstein 3D», entre otros programas.
Para más información podéis dirigiros a Euroma Telecom (91-5711304).

Libros

DIVULGACIÓN

Introducción a la Informática



Todo aquel que quiere entrar rápidamente en alguno de los temas referentes al mundo de la informática no tendrá más que adquirir una obra de la colección Guía Práctica de Anaya.
La obra que nos ocupa va referida a todo lo que relaciona a la Informática de una manera muy general, de forma que los lectores tengan unos conocimientos básicos de tan apasionante tema y tan de moda.
Elaborado como una obra de consulta, nos lleva desde una pequeña introducción al mundo de la Informática, pasando por la descripción de lo que es un PC, hasta los lenguajes utilizados, programas, redes informáticas y, por supuesto, Internet.
Por tanto, los lectores de esta guía de Anaya Multimedia tendrán una buena manera de iniciarse y enterarse de lo que es y lo que supone la Informática hoy en día.

352 Págs. 1.650 Ptas.

JORGE RODRÍGUEZ VEGA
ANAYA MULTIMEDIA
NIVEL "I"

APLICACIONES

CorelDRAW 6



Con la aparición de la última versión del programa de Corel, se han incluido multitud de aplicaciones que lo hacen casi insuperable frente a sus competidores, y Anaya multimedia no se podía quedar atrás a la hora de hacer una obra sobre CorelDRAW 6 en su colección Manual Imprescindible.
Esta obra se ha configurado pensando en las necesidades reales que se plantea cualquier usuario a la hora de trabajar con este diseñador. En él el lector podrá encontrar algunas aplicaciones prácticas y desarrollos paso a paso de cada una de las diferentes formas de construir imágenes. Está estructurado en 17 capítulos que llevan al usuario desde una introducción al programa de Corel, hasta un conocimiento total del mismo.
Un buen manual que deberá tener todo usuario de CorelDRAW 6.

393 Págs. 3.495 Ptas.

FRANCISCO PAZ GONZÁLEZ
ANAYA MULTIMEDIA
NIVEL "I"

APLICACIONES

Word para Windows 95 básico



Con la expansión de Windows 95 también llegan todos los programas que formaban parte de anteriores versiones. El que ahora nos ocupa es la versión 7 de Word, configurado para Windows 95. El objetivo de la obra es presentar los conceptos fundamentales de este procesador de textos de una forma asequible, contando con multitud de ejemplos.
La estructura del libro hace que pueda ser utilizado tanto para lectores noveles en el manejo de Word, como para avanzados, ya que el contenido de cada capítulo es independiente de cualquier otro.
Sus trece capítulos harán que las horas de los usuarios de esta obra frente al ordenador se pasen como minutos, ampliando conocimientos sobre este procesador de textos.

510 Págs. 3,600 Ptas.

OTILIO ORTEGA
EDITORIAL PARANINFO
NIVEL "I"

DIVULGACIÓN

El libro de las comunicaciones del PC.



En esta obra se trata el tema de las comunicaciones del PC desde dos puntos de vista distintos: desde un punto de vista teórico, se pretende desarrollar el soporte técnico que dá respuesta a una serie de cuestiones que los usuarios de PCs nos solemos plantear en lo referente a las comunicaciones. Y desde un punto de vista práctico, el de la programación de las comunicaciones, y las utilidades que reportan al usuario y los problemas. Está dividida en cuatro partes, introduciendo al lector en el mundo de las comunicaciones del PC, con buenos ejemplos y utilidades.

743 Págs. 5.950 Ptas.

JOSÉ A. CARBALLAR
RA-MA
NIVEL "I"

PÉSIMO
FLOJO
NORMAL
BUENO
MUY BUENO

NIVEL I: **INICIACIÓN** NIVEL C: **CON CONOCIMIENTOS** NIVEL E: **PARA EXPERTOS**

LucasArts Entertainment Company presents

Indiana Jones y sus Aventuras de Despacho

¡EN CASTELLANO!

Indy vuelve a 1996 con millones de partidas...

¡Tómate un descanso con una aventura de Indy!

Coge tu látigo y tu sombrero y únete a Indy en su primera mini aventura. ***Indiana Jones y sus Aventuras de Despacho*** te ofrece miles de millones de partidas diferentes, localizadas en el Méjico de los años treinta.



Variopintos personajes, desafiantes enigmas y resultados variables. ¡Como cada partida dura menos de una hora, siempre es buen momento para tomarse un descanso con una aventura de Indy!



Visita lugares exóticos



Conoce a gente interesante

Su técnica exclusiva permite crear miles de millones de partidas diferentes.

Práctico manual on-line.

Ideal para los usuarios de ordenadores portátiles.

Rápido, todo un desafío para todos los niveles.



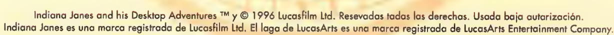
Fácil de cargar, fácil de jugar.

ERBE

C/Mendez Alvaro, 57
28045 Madrid
Tel.: 539 98 72
Fax.: 528 83 63

http://www.lucasarts.com

LUCAS Arts





WINGMAN WARRIOR



JOYSTICK PARA PC

Fabricante: **LOGITECH**

Hasta ahora había joysticks específicos para simulación de vuelo, para conducción, e incluso hemos visto algunos artilugios para jugar mejor al golf, pero todavía no existía un joystick diseñado para juegos 3D tipo «Doom» y similares. Logitech lo ha inventado, su nombre es Wingmen Warrior, y es algo mucho mejor que el ratón o el teclado para este tipo de juegos.
Sobre un diseño de Wingman Extreme modificado, Logitech ha añadido una superficie adicional que incorpora el nuevo Spin Control. Este añadido ha provocado que ahora hagan falta las dos manos para manejar el joystick, pero con unas contraprestaciones tremendas. Manejando el Spin Control con nuestra mano izquierda –mientras sujetamos la palanca del joystick con la otra– podremos girar 360 grados de forma continua, correr, movernos de lado o en cualquier dirección, seleccionar armas o abrir puertas –esto último gracias a sus cuatro botones más otro direccional–, sin tocar para nada el teclado. El exclusivo Spin Control nos permitirá hacer giros más rápidos y precisos, mientras que con la otra mano no descuidamos ningún aspecto del juego.
Conclusión: la acción se hace más intensa, y las posibilidades y manejabilidad del juego aumentan considerablemente.
Este nuevo mando cuenta con el beneplácito del mismísimo John Romero, que ve en él una herramienta muy interesante para aprovechar al máximo los shoot'em ups 3D, pero con la que también conseguiremos los mejores resultados en los demás juegos, ya que cuenta con las mismas cualidades que el Wingman Extreme, pudiendo funcionar tanto en modo digital como analógico, y bajo DOS o Windows 95.
Más información en Logitech (93-4191140)

STONEHENGE EN INTERNET



A partir de este mes de Octubre podéis hacer una visita virtual a las ruinas prehistóricas de Stonehenge a través de Internet con sólo conectaros a **http://www.intel.com**. Ello es posible porque Intel, con la colaboración de English Heritage y gracias a sus procesadores Pentium Pro, ha realizado un modelo fotorealístico de este misterioso lugar de Gran Bretaña.
El modelo es una gran experiencia interactiva en toda regla, con secciones educacionales que versan sobre los misterios que rodean a Stonehenge y todo lo referente a su construcción. La visita nos muestra el lugar en diez épocas diferentes que van desde el año 8.500 AC hasta el año 2.000 de nuestra era, perfectamente realizados a partir de los modelos reales y de estudios hechos sobre el terreno. Podremos pasear por entre las ruinas y sentirnos como si estuviéramos realmente allí gracias a la tecnología VR empleada, y por Internet, sin movernos de nuestro asiento.
Para reproducir dicho modelo se usa un Pentium Pro a 200 MHz usando miles de fotos precisas de fotogrametría de las piedras junto con datos geográficos y mapas astronómicos. El resultado se puede recibir con detalle en cualquier Pentium que disponga del software Viscape 3D de Superscape para Netscape Navigator. Mediante enlaces hipertexto 3D nos podremos desplazar de los links del texto a las funciones correspondientes del modelo VR, haciendo muy cómoda e instructiva la visita, pues dispondremos de toda la información necesaria y facilmente accesible. Una maravilla más de la ciencia, Intel e Internet.

ACS55

SISTEMA DE ALTAVOCES



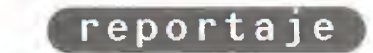
Fabricante: **ALTEC**

Echando un vistazo al panorama internacional de altavoces con posibilidades multimedia pensados de forma específica para los juegos, nos encontramos cosas realmente espectaculares. Pero los que se llevan la palma son los que fabrica Altec, y en concreto su modelo ACS55.

Estos son unos altavoces diseñados para que el sonido sea una parte importante del juego, según los responsables de la propia compañía. En principio, está su atrevido diseño, pensado para resaltar, pero también para armonizar con cualquier equipo. Luego llaman la atención sus tres componentes: los dos altavoces multidireccionales que proyectan el sonido en varios planos para crear el ambiente necesario, y el potente subwoofer que añade a ese sonido 30 watios de potencia y realce de bajos. Pero es que además, gracias a un acuerdo con Dolby, el sonido que emite el ACS55 es auténtico sonido Dolby Multimedia Surround proyectado por cinco canales distintos para crear una sensación envolvente total. El sistema incorpora también un software especial WaveCube que permite ampliar nuestra tarjeta de sonido con una tabla de ondas, además facilitarnos la posibilidad de manipular a nuestro antojo el sonido de los juegos como si fuera un componente más de los mismos. La importancia de tener unos buenos altavoces en nuestro equipo aumenta día a día, y estos serían una buena elección, aunque su precio sea algo elevado –cerca de 200 dólares– y aún no se distribuyan en nuestro país. Pero todo llegará.

Visitamos el cuartel general de E.A. en Canadá

E.A. SPORTS



LOS NUEVOS DESAFÍOS

Vancouver, Canadá. Finales de Agosto. El tópico del frío lugar del Norte no tiene nada que ver con la realidad vivida, durante unos días, en el gran país norteamericano. Como parte integrante de un reducido y exclusivo grupo de periodistas de todo el mundo, el equipo de Micromanía se desplazó hasta Vancouver, en respuesta a la amable invitación de Electronic Arts, para visitar los estudios donde se está creando la nueva generación de juegos del sello E.A. Sports.

Allí, descubrimos y contemplamos asombrados, por vez primera, los programas destinados a sentar las nuevas bases del género deportivo, con un título como estrella indiscutible, «FIFA 97». Y, junto a él, una serie de joyas de la programación como «NHL 97», «PGA 97», «NBA LIVE 97»... Llegamos, vimos, charlamos con los responsables de todos estos títulos y, con todo ello, hemos preparado un exclusivo reportaje sobre las grandes novedades de E.A. Sports para el futuro más inmediato. Señoras y señores, la nueva temporada acaba de empezar.



















FIFA 97, LA ESTRELLA DEL EQUIPO

Cuando uno de los periodistas preguntó al programador senior del engine de inteligencia artificial de «FIFA 97» si era una versión "mejorada" sobre «FIFA 96» o totalmente "nueva", éste le respondió: "sería absurdo hacer un programa completamente nuevo, porque supondría tirar por la borda el conocimiento adquirido y el trabajo de cientos de personas en los cuatro últimos años".

En realidad, que «FIFA 97» sea una evolución, un programa construido sobre los cimientos de la versión anterior, es precisamente su gran baza, aunque también, todo hay que decirlo, su peor inconveniente. Podemos adelantar ya que no habrá grandes cambios ni sorpresas. Las versiones de «FIFA 97» serán tan espectaculares, jugables y adictivas como las anteriores, con las nuevas alineaciones de los equipos y aportando, en algunos casos, mejoras en los pequeños detalles de sus gráficos y optimizaciones en su código (Megadrive y SuperNintendo) y, en otros, grandes avances tecnológicos en su funcionamiento interior (PC, la mejor versión de todas) que, por si acaso pudieran pasar desapercibidos, aquí estamos nosotros para desvelarlos.

Hemos afirmado que la versión PC es la mejor por razones múltiples, pero la más importante es que no hay que olvidar que el PC evoluciona y las demás máquinas no lo hacen, simplemente cambian, lo que a efectos de un mercado en continuo desarrollo no es exactamente lo mismo. La versión PC de «FIFA 97» es mucho más exigente con la máquina de lo que fueron las anteriores. Aunque funcione con un 486, es realmente con un Pentium como se puede disfrutar de este juego.

«FIFA 97» tiene, en general, muchos aspectos que descubrir. Y quién mejor que los responsables de cada área de desarrollo para comentárnoslos.

Bruce McMillan, Productor de FIFA 97

Más de 100 personas, sin incluir el equipo que realizó las tomas de "motion capture", ni el staff de distribución, gestión o marketing, han intervenido este año en la realización de «FIFA 97». Este esfuerzo es enorme y costosísimo, aunque en la actualidad, el hecho de que la producción de EA Sports se haya posicionado como número uno a nivel mundial, permite estas inversiones. Esta posición de líder obliga a EA a "reinventar" cada vez el juego para mantener el nivel de atención en los usuarios.

En cuanto a las tecnologías empleadas, han sido muy mejoradas tanto en los aspectos visuales y sonoros como internamente, en todo lo que tiene que ver con la "inteligencia" del juego. Hasta el año pasado no se utilizaron sistemas de "Motion Capture" porque no queríamos que los personajes fuesen poligonales hasta no resolver una serie de problemas inherentes a esta tecnología.

Se quiso tener también ultimado el engine de "Motion Blending" para suavizar todas las transiciones mediante movimientos li-







geramente superpuestos. Hasta ahora se había hecho todo con una colección de sprites dibujados desde todos los ángulos. El riesgo de cambiar de tecnología se asumió para mejorar el programa y no para destruirlo, así que hubo que asegurarse antes muy bien de que se podía hacer perfectamente.

Actualmente se está en proceso de refinación y ensamblaje de todos los elementos, corrigiendo pequeños fallos.

En el tema del audio se ha dado también un salto cuántico. Lo que se pretende conseguir es que la experiencia de jugar a «FIFA 97» sea realmente memorable.

Marc Aubanel, Productor Asociado de FIFA 97

«FIFA 96» y «FIFA 95» fueron desarrollados con la mente puesta en los 16 bits y las versiones de Sega Megadrive y SuperNintendo eran lo mejor que se pudo obtener de las posibilidades de estas máquinas. Tienen además idéntico sistema en el engine IA (inteligencia artificial). Para esta ocasión se decidió seguir diferentes estrategias para 16 y 32 bits con el objetivo de obtener siempre las mayores posibilidades de cada máquina. Este era un desafío particularmente difícil porque de por sí la parte gráfica necesita ya prácticamente toda la capacidad y el tiempo de proceso que el ordenador puede suministrar, por lo que era crucial optimizar todo el mecanismo interno de inteligencia.

La clave que explica el gran adelanto es que hasta el año pasado los jugadores no tenían una visión matemática de la posición de la pelota. Ahora pueden calcular "mentalmente" trayectorias y no sólo tienen en cuenta donde la pelota "está", sino donde "va a estar", en función de su velocidad y ángulo. Este tipo de cosas significa que la experiencia de jugar a «FIFA 97» es mucho más parecida al fútbol real que ninguna anterior.

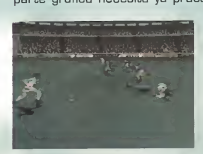
Se ha separado, por otro lado, el concepto de manejo de juego de las acciones posibles, de manera que a base de controles muy simples, se pueden realizar movimientos muy complejos como pases de tacón, vaselinas, entradas, pases en corto y largo, pases por alto, etc... incluyéndose también la posibilidad de seleccionar entre los modos "principiante" y "profesional". En modo "pro" el ordenador hace caso completamente al jugador, mientras que en "principiante", el ordenador "ayuda" al jugador rectificando aquellos fallos de manejo más habituales al principio.

Se han implementado, además, tres modos de juego: Simulación, Acción y Arcade. En el modo Simulación se da más importancia al comportamiento realista de jugadores y balón, de forma que la experiencia de juego es lo más parecido posible a un partido de fútbol real.

En el modo Acción nos situamos más en el plano del videojuego, con acciones más rápidas, aunque todo es más falso porque se respetan menos las leyes de la física. Es más divertido y menos realista.

Por último, el modo Arcade se ha implementado pensando en las competiciones. En este modo no se tienen en cuenta las características de juego de equipos ni jugadores, de manera que se puede seleccionar cualquier equipo y jugar contra cualquier otro en igualdad de condiciones, a pesar de que en la realidad sus niveles de juego sean muy diferentes.

En versiones anteriores, cuando todavía se estaba en la generación del 486, había que conseguir una velocidad de 30 fps a base de sprites que se vieran bien y eran todos prerenderizados. Ahora se han seguido diferentes estrategias para cada máquina. Evidentemente en cada máquina el proceso de render está optimizado para ofrecer lo máximo posible, pero sólo









en la versión de PC se alcanza el máximo grado de sofisticación. Hemos implementado un sistema que homogeiniza, a base de texturas, los diferentes miembros de que se compone una articulación, evitando problemas como los que se presentan en otros juegos vectoriales como «Virtua Fighter» o el mismo «Super Mario 64», donde en determinadas posiciones y movimientos, parece que los miembros se separan del cuerpo, la rodilla de la pierna, etc. Aunque, probablemente, el mayor avance añadido a los juegos de render en tiempo real basados en movimientos de "Motion Capture" es el sistema de "Motion Blending".





Las mejoras en el sonido, añadiendo voces de comentaristas que, no sólo narran lo que se ve en ese momento, sino que aprovechan "tiempos muertos" en la acción para dar sus opiniones sobre el desarrollo del partido, acaba de añadir un increíble realismo. Se han añadido modos "indoor" en todos las plataformas, con lo que ahora se puede también disputar partidos de fútbol sala. En realidad se trata de una evolución. En el desarrollo de cada producto hay un momento en que se acaba el tiempo y no hay más remedio que decir: "esto lo dejaremos para el año que viene". De hecho, muchas de las tecnologías que ahora se presentan son la evolución lógica de otras que se empezaron a utilizar hace años.

Kevin Pickell, programador de la versión PlayStation

Hemos hecho modelos en tres resoluciones diferentes: baja, media y alta. El engine de render en tiempo real elige cual de los modelos utilizar en función de la distancia a la que se encuentren de la cámara. Si un jugador está muy alejado no hace falta que se renderice con detalle y en ese caso, es mejor utilizar un modelo de baja resolución en vez de uno de alta donde habría que descartar muchos detalles en tiempo real, lo que enlentecería todo el proceso.

En PlayStation, el propio hardware proporciona ya herramientas muy sofisticadas para el render, desde manejos de texturas hasta cálculo de perspectivas o escalado de objetos. Sin embargo, esto no simplifica el trabajo a realizar, ya que si se quiere sacar partido de estas facilidades hay que estudiar muy bien cómo hacerlo.

Heidi Newell, Productora Asociada para Megadrive y SuperNintendo

El mercado de las consolas es plano. Aunque no retrocede, tampoco avanza. No se puede mejorar técnicamente. Por eso, las versiones 16 bit de «FIFA 97» persiguen afinar la jugabilidad. Se ha evolucionado mucho en el disparo, pudiendo ahora seleccionar, además de la intensidad como antes, la dirección. Se ha mejorado todo lo que se ha podido. De hecho, la dificultad mayor no ha sido implementar mejoras, sino decidir qué cosas podían ser mejoradas.





Y DESPUéS, NINTENDO 64...

Estas imágenes, espectaculares, atractivas, realistas... NO son de la versión «FIFA 97» de Nintendo 64. ¿Sorprendidos? Tampoco es para tanto.

Lo que tenéis ante vuestros ojos procede de un programa para N64 llamado «J League Soccer», desarrollado por EA sólo para el mercado japonés, y basado en la liga de fútbol de aquel país. Pero, al mismo tiempo, este juego forma la base de la que partirá el desarrollo de «FIFA 97» para la máquina de Nintendo. Ahora se están ultimando los movimientos de cámaras y poniendo nuevas cosas y, en general, es muy similar a como será «Fifa». Tiene tres modos de juegos y el control se realiza a través del joystick analógico, lo que permite una gran exactitud de movimientos.





LA TECNOLOGIA DETRAS DE FIFA 97

En Electronics Arts se trabaja en equipo para crear una serie de tecnologías básicas que sirvan de apoyo para sus productos deportivos. Cada uno de estos sistemas básicos subyace debajo del aspecto formal en cada uno de los juegos, y en cada una de las versiones.

Chris Taylor, Especialista en Audio

Todo lo que se oye en «Fifa 97» es responsabilidad de su equipo, desde músicas, comentarios y diálogos hasta los efectos especiales. El año pasado contaban también con las mismas personas a cargo de música y sonidos, pero cuando se plantearon qué era exactamente lo que iban a hacer para la nueva versión, todo quedó resumido en una palabra: "más". Para mejorar todos los aspectos e introducir mucho más contenido sonoro, se ha contado además con la asistencia de varios talentos de la industria musical y especialistas en efectos de sonido para el cine. Básicamente, lo que este equipo hizo fue construir las piezas de un gigantesco puzzle, que es "ordenado" en tiempo real por un engine inteligente.

Desde el principio, en vez de intentar simular un partido real, se consideró más interesante darle un aspecto de retransmisión televisiva. Así que el problema no era ya solamente la digitalización de 16.000 variantes de nombres de jugadores, con diferentes entonaciones, sino crear el ambiente sonoro de la presentación de un partido y generar comentarios coherentes a dúo a lo largo de su desarrollo.

Y así es como se hizo. La pista de audio tiene varias capas que se mezclan en tiempo real. Además de la música y los efectos, se han añadido dos comentaristas que dan al juego la emoción de un partido televisado.

Pero hubo graves problemas al preparar los comentarios. Primero tuvimos que digitalizar miles de locuciones, nombres de jugadores, etc... aunque lo realmente complejo fue la creación del engine de IA que maneja todos estos ficheros de audio creando efectos muy sofisticados.

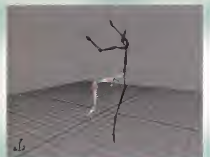
Otro problema es que en el campo de juego ocurren muchas cosas a la vez y hubo que establecer unas prioridades. Otra dificultad era la capacidad de "adivinación" de los locutores. El problema es que ni a los propios locutores se les permite conocer el desenlace de cada jugada. El ordenador, de hecho, lo sabe, aunque no se lo "comunica" a los comentaristas. Así, puede ocurrir que un disparo a puerta provoque que el comentarista cante gol, cuando finalmente la pelota puede salir fuera, lo cual nos lleva a un nuevo problema: el comentarista debe ser capaz de "rectificar" su comentario en tiempo real.

Otra cosa que se hizo fue preparar todos los elementos del programa para que la próxima versión de FIFA (98) pueda tener todos los comentarios en los idiomas originales donde se distribuya el juego: inglés, alemán, francés, español, etc...

El engine de "inteligencia" del audio es más complejo que nunca, y tiene que contemplar todas las posibles situaciones que pueden darse durante el juego. Esto generó una cantidad tan enorme de locuciones que se tuvo que crear una base de datos específica llamada "FREEBASE" desde donde manejar todos estos archivos digitales. Esta base de datos se compone de fichas donde cada sonido o "sample" está referenciado mediante un nombre, una longitud, un texto, una situación, un idioma, etc... La idea es poner esta inmensa cantidad de datos en red, a través de una conexión T1, con todos los demás países donde se desarrollan versiones, para que ellos mismos puedan proceder a añadir sus propias locuciones, hacer pruebas, comparar...







De esta forma se obtendrían las traducciones mucho más rápidamente.

En el programa hay 450 situaciones especialas que desencadenan un determinado comentario de audio dependiendo de la acción. Pero se tienen que establecer prioridades aún. Por ejemplo, si alguien hace 10 jugadas buenas, esto provocará comentarios del tipo "excelente la labor de este equipo, etc..." Esto implica un sistema de "puntuación" de cada jugada, de cada fase... El sistema decide qué es lo que se dice en cada momento. Esto nunca se había hecho antes.

Como todos los comentarios no caben en la RAM, es también muy importante que el programa sepa en cada momento qué comentarios conviene pre-cargar. Por ejamplo, para la segunda parte de un encuentro hay locuciones mucho más apropiadas, más apasionadas. Así que el resultado final es un conjunto donde todo es importante.

Mark Gipson, Ingeniero de Software y Responsable de Inteligencia Artificial

El funcionamiento del sistema de intaligancia AI (Artificial Intelligence) varía completamente al seleccionar los modos de juego: Simulación, Acción o Arcade. En estos últimos casos no se tienen en cuenta algunas de las limitaciones que la física impone a la realidad y en el modo Arcade, además, tampoco se consideran las cualidades particulares de cada jugador o equipos. De esta manera, si un jugador elige cualquier club (su equipo favorito normalmente) siempre tendrá la posibilidad de derrotar a cualquiar otro, aunque en la realidad sea de una calidad infinitamente superior.



Además de las diferencias en la física del comportamiento de la pelota y los jugadores, en modo Arcade los tiempos de respuesta son instantáneos, los pases muy precisos y la pelota se desplaza en línea recta y no tiene en cuenta desviaciones por viento, etc... En este modo, «FIFA 97» es más un videojuego que una simulación deportiva.

En modo Arcade un jugador gana o pierde en función de su propia habilidad. El modo Acción es en realidad un intermedio da ambos, donde sin perder la sensación de estar jugando una simulación, se han aliminado sin embargo algunos comportamientos físicos del balón y los jugadores para conseguir en el juego un desarrollo más rápido y emocionante.

Una de las grandes cualidades del sistema de AI es que los jugadores "conocan" las cualidades de sus oponentes. Por ejemplo, si un jugador va a pasarle la pelota a un compañero de la delantera y ve que a su lado está un defensa que es muy bueno, busca otras alternativas con más posibilidades de éxito. Lo mismo pasa si un jugador va a iniciar un dribbling con otro. Como en la realidad, si sabe que su oponente es más hábil en esta maniobra y hay muchas posibilidades de perder el balón, preferirá el pase a otro jugador, ya sea en corto o en largo.

El sistema de AI no hace trampa. Aunque los jugadores podrían conocer perfectamente todas las variables del juego, en realidad no lo hacen. Por ejemplo, los jugadores no pueden ver qué está pasando a sus espaldas. Tampoco toman decisiones muy exactas si lanzan la pelota hacia una zona muy alejada donde evidentemente casi no les llega la "vista". Tampoco saben los jugadores "qué está pasando" en todo el campo, sino en su entorno inmediato, que es lo que se tienen en cuenta a efectos de IA.

Haciendo uso de herramientas de software muy sofisticadas desarrolladas en exclusiva para el dapartamento de IA, se puede visualizar qué es lo que está "pensando" cada jugador en cada momento. Se puede congelar la acción y mover la pelota a una nueva posición. Ahora se pueden analizar las intenciones de cada jugador y comprobar si todo funciona según lo previsto. El viejo FIFA permanece debajo, como otra más de las capas de IA.

Cada plataforma utiliza tantas "capas" de inteligencia como es posible implementar. Pese a ello, los sistemas de 16 bits no pueden beneficiarse de todas las tecnologías disponibles. Se volverían demasiado lentos e injugables.

Por la experiencia previa y debido al hecho de tener que desarrollar el mismo juego para muy diferentes plataformas, se estuvo en la obligación de separar todo el engine de IA del resto del juego. Gracias a herramientas apropiadas, independientemente del aspecto gráfico que el juego vaya a tener y que naturalmente depende de la plataforma, se puede saber cuál es el comportamiento de cada jugador, qué jugadas está viendo an ese momento, a qué oponentes y a qué aliados, etc...

Al estructurar en capas el engine de IA, se establece toda una serie de comportamientos básicos, otra capa con otros más sofisticados y que son una evolución de los anteriores, otra tercera con variantes de la segunda., etc... Esto permite básicamente tres cosas: elegir hasta que capa de comportamiento se implementa en cada una de las plataformas disponibles, dependiendo de su rapidez y capacidad de cálculo (hay que tener en cuenta que todo el análisis de las jugadas se hace en tiempo real), trabajar en mejoras del engine de forma continuada, es decir, que en







cualquier momento se le puede dar por bueno y dejar las mejoras para una siguiente versión y, por último, asegurar que el engine sea, en cada versión de un juego, mejor que el del año anterior, lo que no ocurriría si se tuviese que partir de cero en cada ocasión. En definitiva, se mejora continuamente la "visión de juego".



Tom Raycove, Especialista en Vídeo

En este departamento no nos ocupamos de las partes interactivas del juego, sino más bien de su "decoración", utilizando tipos de compresión de vídeo muy diferentes para cada máquina. El soft utilizado es el FLINT, un estándar da la industria de los efectos especiales.

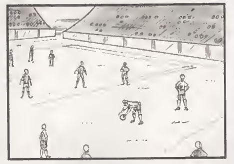
Se trabaja en baja resolución para conseguir animar en tiempo real. Una vez acabada una secuencia se pasa a vídeo y se graban las imágenes de alta resolución. Pero los efectos hay que crearlos a mano, como la evolución de la luz, etc...

(Tom procede de la industria audiovisual y es responsable de cientos de efectos especiales en cine y TV, aunque prefiere su trabajo actual, que le permite dedicar jornadas de trabajo completas a un solo efecto -en TV es relativamente normal encontrarse con límites de una hora para crear un efecto cualquiera en vídeo-).

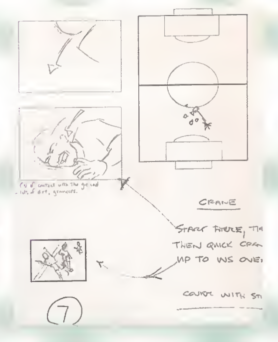
Brian Plank, Ingeniero de Software

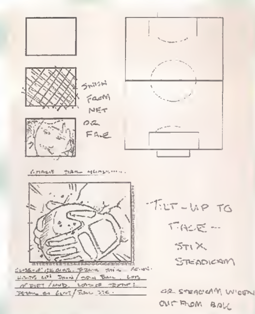
Últimamente se ven un montón de programas basados en "Motion Capture". Pero la mayoría de estos programas pierden un tiempo precioso (lo que a veces los hace, no sólo poco realistas, sino difícilmente jugables) esperando a que los movimientos se "completen". Por ejemplo, si un personaje se agacha y queremos que salga corriendo, tenemos que esperar a que primero se levante, para luego iniciar la carrera. Esto es así porque los movimientos de "agacharse/levantarse" y "correr" están contenidos en dos tablas de desplazamiento diferentes.

El nuevo sistema desarrollado por EA, "Motion Blending", permite evitar todo eso al trabajar con técnicas de "Motion Capture". Si, por ejemplo, un personaje está agachado y queremos que corra, el orde-

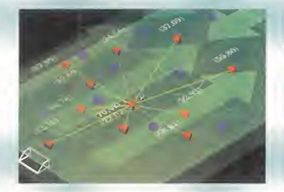


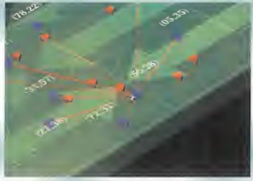
8. FREE KICK





nador generará una nueva tabla de movimientos mixta entre correr y levantarse, por lo que nuestro personaje, ya desde el momento mismo en que inicia la acción primera, lo hace influenciado por la segunda. El movimiento es así mucho más natural y fluido. Aunque técnicamente es muy complejo, resulta fácil de explicar. Lo que conseguimos es movernos desde cualquier fase de un movimiento a cualquier fase de otro con una transición absolutamente suave, además de que se obtienen tiempos de respuestas instantáneos a los deseos del jugador. La versatilidad de este sistema hace que los movimientos disponibles sean ilimitados y es imposible detectar en que momento exacto acaba una animación y empieza la siguiente. Cada fase de un movimiento la definen unos veinte puntos.









Es difícil precisar cuál es el "frame-rate" o fotogramas por segundo que se puede procesar porque depende de cada máquina, pero siempre es superior a 15 fps. En cualquier caso, lo importante no es tener muchos, sino los suficientes para que no se note una especie de "explosión" entre cada una de las fases de un movimiento. Se trata de un paso más en los juegos de "Motion Capture". El engine del "Motion Blending" ha sido desarrollado internamente y sufre las adaptaciones necesarias para cada juego. No se mueven igual los jugadores de hockey que los de fútbol.



Terry Chui, Artista Gráfico

El aspecto visual fue fundamental al afrontar el desarrollo de «FIFA 97». Por ejemplo, se contó con destacados jugadores profesionales para las sesiones de captura de movimientos. Realmente el procedimiento es tan exacto y respeta tan escrupulosamente la realidad que si se utilizan como modelos a jugadores falsos, el resultado parece también falso. Los torpes movimientos de los malos jugadores hacen que los personajes del juego parezcan también malos.

Al generar los polígonos tampoco nos limitamos a formas cuadradas, como los personajes de bloques, casi robots, que se ven en otros juegos, sino que se preparó un sistema de texturización que suavizase los ángulos y las articulaciones, además de resolver otro problema común en los juegos de personajes vectoriales: al realizar determinado tipo de movimientos, se ven grietas en las articulaciones, como si las diferentes partes no fueran una continuación, una pieza única, sino meros polígonos puestos uno a continuación del otro.

Luego se añadieron los detalles de los diferentes tipos de piel. Ahora hay seis colores de piel con las distintas razas (caucasiano, sudamericano, etc...), colores de pelo, etc.... Se espera conseguir que cada rostro sea diferente y renderizado en tiempo real. Básicamente lo que se construyen son "pieles" que pueden ser adaptadas a modo de textura sobre los diferentes cuerpos.

Los cuerpos en 3D se crean en tres resoluciones diferentes: alta media y baja, que son luego utlizadas según la distancia a que se encuentren los personajes de la cámara. Por ejemplo, en el pecho de un jugador se ponen el escudo y algunas arrugas para darle mayor realismo. También está el nombre y el número con el que juega en la parte trasera de la camiseta. Todo esto no es necesario para los modelos de menor resolución que se utilizan cuando el jugador está lejos.



ADEMAS DE FIFA...

EA Sports es una máquina que no conoce el significado de la palabra descanso. La estrella de la nueva hornada de programas que nos tienen preparada es, sin duda, «FIFA 97» pero su brillo no eclipsará, muy al contrario, potenciará el que poseen otros muchos y muy interesantes proyectos, que ya casi tenemos encima, como un juego derivado de «FIFA 97», «FIFA PLAYER MANAGER», que se está creando en Inglaterra y, según dicen, será lo nunca visto. Y, por supuesto, hay más...

NBA LIVE 97

La clave de «NBA 97» está en el render en tiempo real, y el gran detalle gráfico. En el diseño se ha apostado por la tecnología de polígonos y gráficos vectoriales, en vez de sprites, porque sólo de esta manera es posible situar la cámara en cualquier ángulo y desde cualquier punto de vista. Para hacer más realista el aspecto de los jugadores, se han diseñado las caras por dibujantes para suavizar las brusquedades en las transiciones que se derivarían de la utilización directa de fotografías, y se han texturizado los polígonos. El detalle es tal que nos podemos acercar a cada jugador hasta el punto de ver su nombre en la camiseta y hasta el escudo de la NBA.

Asimismo, el realismo y naturalidad en las animaciones queda asegurado con las técnicas de "Motion Capture" y el novedoso "Motion Blending", usado en otros juegos, como el mismo «FIFA 97».

Normalmente las animaciones son en "bucle", por lo que siempre hay que decidir en que momento se produce el paso hacia otra acción diferente. Por ejemplo, si el jugador puede tirar la pelota sólo cuando está en una de las 8 fases que constituyen su movimiento de desplazamiento, ocurrirá que si decidimos disparar en cualquier otro momento, el programa tiene que esperar a que el movimiento se "complete", lo que produce retrasos indeseados. Con el uso del "Motion Blending", se puede pasar desde cualquier fase de una animación a cualquier fase de otra. Esto implica una fluidez en el movimiento nunca antes vista.

PGA 97

Durante el mes de septiembre estará lista la versión de Windows 95 de «PGA 97». El desarrollo del juego ha sido laborioso: para recrear cada campo de golf se gastaron 3 días de trabajo, tomando fotos, rodando vídeos y jugando todos los hoyos (esto fue lo más duro, según nos aseguraron). Con todo este material se elaboraron los campos tan perfectos y realistas como fue posible. Algunos de los campos de más reciente construcción tienen planos informáticos detallados con inclinaciones, ángulos, etc. Esto fue de extraordinaria ayuda para los diseñadores.

En la versión final del juego podrá elegirse entre 8 jugadores "amateurs" o las más rutilantes estrellas del golf que participan en el PGA TOUR.

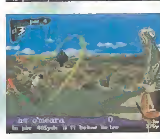
NHL 97

"Motion Capture", render en tiempo real, "Motion Blending"; más realista que nunca... Quizá el mejor programa, técnicamente hablando, de la nueva oleada de EA Sports. Datos como los 30 fps que se alcanzan en un Pentium 90 dan idea de lo que puede ser el resultado final. Sin embargo en lo que más se ha trabajado es en la jugabilidad.

Se han suprimido las texturas en el suelo del campo, lo que aumenta la velocidad y disminuye la confusión visual que a alguna gente le resulta desagradable, pudiendo,







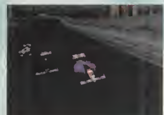




















en cualquier momanto, detener al juego y buscar al ángulo visual deseado.
Se han raalizado 600 caras de jugadores basadas en fotos para apoyar un motor de animación tan sofisticado que cuando los jugadores hacen alguna demostración de habilidad o les sala bien alguna jugada, asbozan una sonrisa y tienen gestos de dolor cuando son golpeados o caen.
Con al uso de "Motion Blending" se evita el "snaping", qua es uno da los defectos de visualización más comunes. Se produce cuando una animación (por ejamplo un jugador corriando), salta bruscamente a otra (por ejemplo el jugador disparando a gol). La cámara que nos permita seleccionar el ángulo de visión tienen tantas posibilidades que, dentro dal manual de NHL 97, sa incluye otro sobra cómo manejar la cámara da vídeo.
Y, por supuesto, se sigue usando la tecnología VS (Virtual Stadium) que no es una tecnología cerrada, como si fuara una "caja nagra" que se mueve de unos ordenadoras a otros. Continuamente sa está mejorando y se adapta a las difarentes exigencias da los distintos deportes y difarentes posibilidades de cada máquina.

De hecho hay cuatro niveles diferentes, cuatro capas en toda la animación relativas a texturas, posiciones, fondos y distancias que pueden ser visualizadas.
En tiempo real se toman las decisiones de qué es lo que debe mostrar exactamente y con que grado de detalle dependiendo del deporte y de la plataforma donde se esté jugando. En tiempo real se mezclan y visualizan también todas las capas de la animación. Por ejemplo, si un jugador está alejado, a lo mejor no hace falta procesar el nombre que tiene inscrito en el pecho porque apenas es visible, etc...

ANDRETTI RACING 97

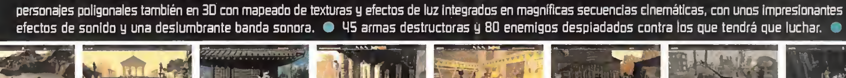
En el uso intensivo de técnicas de render en tiempo real, con todo lujo de detalles, aplicadas a escenarios y coches texturizados, es donde «Andretti» da, técnicamente, el Do de pecho. La visualización se efectúa mediante polígonos texturizados. Y, por supuesto, otro punto clave en un juego de este tipo es la velocidad, con todo tipo de acciones posibles: accidentes, vuelcos, golpes, etc...También hay efectos de ambiente: cuando se aceleran los coches aumentan las emisiones gaseosas de los tubos de escape, con modificación en los niveles de luz de los coches que van delante, una compleja gestión de sombras, etc.

MADDEN NFL 97

Un punto realmente atractivo de la nueva versión de aste juego son los efectos atmosféricos, con un detalle altísimo, sobre todo en la versión de PC, en alta rasolución. Se adjunta una especie de enciclopedia multimedia con jugadas famosas de los equipos más representativos de la NFL, historias, etc..., contando además con el apoyo de todos los trucos da un buen entranador, comentados por el mismo John Madden.



● 8 zonas del tiempo para viajar y 4 niveles de dificultad para satisfacer hasta a los jugadores más expertos. ● Escenarios totalmente renderizados en 3D; personajes poligonales también en 3D con mapeado de texturas y efectos de luz integrados en magníficas secuencias cinemáticas, con unos impresionantes efectos de sonido y una deslumbrante banda sonora. ● 45 armas destructoras y 80 enemigos despiadados contra los que tendrá que luchar. ●



Time Commando

Un viaje a través del tiempo

VIDEOAVENTURA

Combinando a la perfección acción y aventura, Time Commando le propone un viaje en el tiempo con un guía muy especial, Stanley. Ábrase camino a través de épocas como el antiguo Imperio Romano, la Prehistoria, la época de los conquistadores del nuevo mundo, las grandes guerras, etc., combatiendo contra el enemigo con el fin de destruir un peligroso virus que amenaza con tomar el control de todos los sistemas informáticos del planeta.

DISPONIBLE EN PC CD-ROM Y SONY PLAYSTATION

VERSIÓN PC TRADUCIDA AL CASTELLANO

TIME COMMANDO



ELECTRONIC ARTS SOFTWARE

ELECTRONIC ARTS SOFTWARE Edificio Arcade Rufino González, 23 bis, planta 1ª, local 2 28037 Madrid Telf.: 91/304 70 91 Fax: 91/754 52 65
TELÉFONO **SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91/754 55 40**



Micromanía se reserva el derecho de publicar las cartas que se reciban en esta sección, así como de resumirlas o extractarlas cuando lo considere oportuno. No se devolverán los originales no solicitados, ni se facilitará información postal o telefónica sobre los mismos.

NUESTROS LECTORES SON GENTE INQUIETA, Y ESO NOS GUSTA. NOS GUSTA QUE TENGÁIS PREGUNTAS Y DUDAS, Y QUE NOS LAS COMENTÉIS, PORQUE QUIZÁ NOSOTROS PODAMOS AYUDAROS. NOS GUSTA QUE SE OS OCURRAN FORMAS DE MEJORAR LA REVISTA Y DE HACERLA TODAVÍA MÁS A VUESTRO GUSTO, Y QUE ESAS SUGERENCIAS LLEGUEN A NOSOTROS PARA QUE LAS PODAMOS PONER EN PRÁCTICA CUANTO ANTES. NOS GUSTA SENTIR MES TRAS MES LAS MUESTRAS DE CARIÑO Y APOYO QUE NOS TRANSMITÍS EN VUESTRAS CARTAS, MUCHAS TOCADAS POR EL SENTIDO DEL HUMOR Y OTRAS POR UNA GOTA DE INDIGNACIÓN. Y ES QUE, PARA ESO ESTAMOS AQUÍ, EN VUESTRA SECCIÓN PREFERIDA, ¿VERDAD?

Todo tipo de juegos

Me gustaría saber por qué las compañías de juegos ya no publican juegos arcade de los de avance, al estilo «Final Fight». Sí, ahora hay juegos muy buenos y muy adictivos como «Duke Nukem 3D» o la saga «Wing Commander». Pero si miramos con atención abundan sólo cinco tipos de juegos: de lucha en competiciones –«Mortal Kombat 3»–, de deportes –«FIFA 96»–, de disparos avanzando –«Doom»–, aventuras gráficas –«Alone in the Dark»– y simuladores de vuelo. Pero uno mira al pasado y se acuerda de juegos tan buenos y adictivos como lo fue en su tiempo «Final Fight», y mucho más atrás «Double Dragon», y a veces me pregunto: ¿a los programadores de ahora no les gusta este tipo de juegos? Con las técnicas de programación existentes se podrían hacer ahora juegos de este estilo. ¿No hay forma de sugerírselo a los programadores?

Fco. Javier Castillo Díaz. Málaga

RESPUESTA: Aunque hay algunos tipos de juegos más de los que nos comentas en tu carta, tienes razón en lo de que no se publican juegos en PC del tipo «Double Dragon». En consolas abundan, pero por lo general ahora no es su época, siendo lo más parecido existente en la actualidad para compatibles títulos como «Batman Forever» y «Judge Dredd». Como todo es cuestión de modas, al igual que ahora mandan los arcades 3D, en cualquier momento puede ver la luz un juego revolucionario en el estilo que tú dices y vernos ante una avalancha de títulos.
Desde aquí mandamos tu petición a los programadores esperando su respuesta. ¿Quien sabe lo que tardará?

VGA y SVGA

Me gustaría saber si con un ordenador con VGA se puede jugar a juegos que son para tarjetas de vídeo SVGA. Si la respuesta es que no, ¿por qué las demos de juegos que son para SVGA pueden verse en mi ordenador?

Luis Emilio Gómez Fernández. Toledo

RESPUESTA: Las tarjetas de vídeo según su realización, componentes y memoria, permiten reproducir hasta una resolución máxima con un determinado número de colores. Se considera SVGA a partir de 640x480x256 colores, pero hay tarjetas erróneamente denominadas VGA –en teoría 320x200x256 máximo–, que soportan esa resolución, e incluso alguna superior. Pero las tarjetas SVGA con memorias de 1,2 MB y más llegan a resoluciones de 1.280x1.024x256 colores y otras resoluciones menores en millones de colores, que no soportan las VGA y las SVGA de gama baja –probablemente la tuya–, que llegan como máximo a 256.

Un par de respuestas

Me gustaría que publicáseis la solución de «MundoDisco», y en caso de que se hubiera publicado ya, el número en que lo hicísteis. También os pido opinión sobre la dificultad de «Panzer General».

Alfonso Nishikawa. La Coruña

RESPUESTA: El "patas arriba" de «MundoDisco» ya ha sido publicado en Micromanía, en concreto en el número cuatro de esta Tercera Época. En cuanto a «Panzer General», es un juego de estrategia –un wargame– sumamente sencillo de jugar y de dominar, con varios niveles de dificultad, tanto para los expertos como para los principiantes.

Sugerencias aquí

Espero que os llegue esta carta, ya que no sabía muy bien dónde enviarla porque, a pesar de que hay varias secciones en vuestra revista, no hay ninguna que sea específicamente de sugerencias, así que espero que la pongáis. Escribo para que hagáis un ranking de juegos, programas, etc., que al menos tenga diez puestos y, por qué no, haciendo participar a todos los lectores; es decir, nosotros hacemos una lista y vosotros otra.

Miquel López Maciá. Barcelona

RESPUESTA: Como ves, las cartas siempre llegan. Aparte, la has enviado al sitio correcto, pues esta sección es la que reservamos para atender todos vuestros consejos y sugerencias. En lo que respecta al ranking de juegos, estamos trabajando en ello como una nueva alternativa interesante en la revista, que intentamos sea un reflejo de vuestras preferencias.

Comprar Shareware

Tengo la versión shareware del «Tie Mission Builder» –editor de misiones de «Tie Fighter»– que encontré en una de las miles de Webs que hay en Internet sobre el juego en cuestión. Puesto que la versión share no permite editar los briefings, ¿cómo podría conseguir la versión registrada de este programa? El fichero .TXT de información tan sólo indica como hacerlo desde los EE.UU., el país donde se encontraba el programa. ¿Existe una distribuidora que tenga un programa similar aquí, en España?

Jordi Agelet Cano. Barcelona

RESPUESTA: La gran mayoría de los programas shareware sólo se pueden obtener completos dirigiéndose directamente al autor, quien los vende directamente, sin intervención de distribuidoras. La diversidad de los programas shareware es tal, que se puede encontrar cualquier cosa no disponible por otros medios. Y es precisamente lo que ocurre con el programa que mencionas, que no existe nada similar en los comercios, al menos por ahora.

Nuevas tecnologías

Tengo un 486 DX y voy a cambiarme a Pentium, pero al leer en el número 18 de Micromanía que Intel va a sacar al mercado una nueva tecnología en sus procesadores Pentium, los cuales se van a ver muy mejorados, me surgen estas dudas: ¿merece la pena esperar a la nueva tecnología MMX de Intel? ¿Hará Intel una operación "renove" cambiando los antiguos Pentium por los nuevos con tecnología MMX por un módico precio?

Manuel Hernández Hernández. Murcia

RESPUESTA: La nueva tecnología MMX promete ser revolucionaria en lo referente a juegos y aplicaciones multimedia, y hay compañías trabajando ya en productos optimizados para los nuevos micros Pentium con MMX. Tu elección debería realizarse en este sentido y esperar a que estuviesen a la venta, ya que no sabemos si Intel tendrá en mente una operación "renove" como la que nos comentas, pero sería una buena idea, que desde aquí animamos.

Para participar en esta sección debéis enviar vuestras cartas a:
MICROMANÍA
C/ DE LOS CIRUELOS 4,
SAN SEBASTIÁN DE LOS REYES
28700 MADRID
No olvidéis indicar en el sobre la reseña
CARTAS AL DIRECTOR

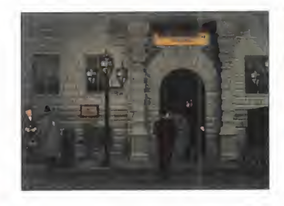
También podéis mandarnos un e-mail al siguiente buzón:
cartas.micromania@hobbypress.es

EL CASO DE LA ROSA TATUADA

SHER HOL



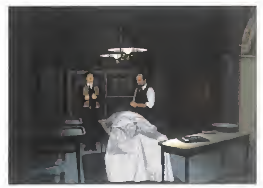
¿Cómo es posible? Qué falta de respeto. Llevamos dos meses con una escasez de aventuras gráficas más que alarmante. El género que ha dado vida a la que es ahora una de las mejores plataformas de videojuegos no se ha adaptado demasiado bien a la revolución tridimensional que impera en los demás y puede perder su corona en favor del arcade o la simulación. Para evitar esta injusta caída se prepara en los próximos meses una avalancha digna de los tiempos de «Monkey Island». Un buen inicio será esta nueva megaproducción fiel al estilo Electronic Arts, que quiere demostrar que la aventura gráfica clásica no tiene porqué estar reñida con la mayor sofistificación técnica.





LOCK MES 2

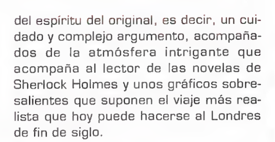
ELECTRONIC ARTS
En Preparación: **PC CD-ROM**
AVENTURA GRÁFICA



Lo ideal en estos casos es fijarse en un modelo antiguo y adaptarlo a las exigencias de hoy en día. Y qué mejor fuente de inspiración puede haber que «Los Archivos Secretos de Sherlock Holmes», una de las aventuras gráficas más exitosas del 92. Y en aquellos tiempos sí que era un enorme mérito lograr destacarse entre la multitud de programas de este estilo que copaban casi totalmente el mercado. Las claves de su triunfo entre los devoradores de universos a examinar, fueron un guión que hubiera aplaudido Sir Arthur Conan Doyle, y una exquisitez gráfica tan impresionante en aquel entonces como el hecho de que el soporte magnético del programa fueran más de 10 diskettes y que ocupara 20 megas en el disco duro. Cifras de órbita si tenemos en cuenta que la capacidad de almacenamiento media era de 40 megas.

Toda una super-producción que permitió a Electronic Arts empezar el camino que le ha llevado a convertirse en el gigante de la informática de entretenimiento que es en la actualidad. Tal vez por este motivo se han volcado con especial cariño en una segunda parte que está a punto de ver la luz.

La primera impresión que hemos obtenido puede resumirse en la perfecta conservación del espíritu del original, es decir, un cuidado y complejo argumento, acompañados de la atmósfera intrigante que acompaña al lector de las novelas de Sherlock Holmes y unos gráficos sobresalientes que suponen el viaje más realista que hoy puede hacerse al Londres de fin de siglo.



GRÁFICOS Y GUIÓN A LA PAR

Era evidente que para satisfacer a los modernos aventureros habituados a la alta resolución, los gráficos deben compartir, junto al guión, el estrellato del programa. Y pese a lo habituados que estamos a los escenarios que superan incluso a la realidad, no podemos negar que los decorados nos han sorprendido de una manera casi inenarrable. La renderización y la SVGA no son más que las herramientas que han ayudado a los diseñadores gráficos a crear unos edificios con unos exteriores e interiores dignos de figurar en el Libro Guinness de los Records como la nueva plusmarca en detalle y perfeccionismo visual.

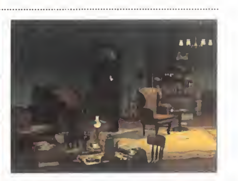
Sólo tenéis que mirar estas imágenes para ver que las fachadas, aceras y habitaciones que recorreréis en los más de 50 escenarios disponibles no distan mucho de las que veían los ciudadanos del Londres victoriano. Las fotografías de época que aparecen en la pantalla cuando viajamos entre las localizaciones suponen el espaldarazo definitivo a la creación de una atmósfera tan veraz que hasta el más escéptico y con menos imaginación quedará atrapado sin remedio en un viaje al pasado del que no podrán regresar hasta descubrir la resolución del misterio de la Rosa Tatuada.

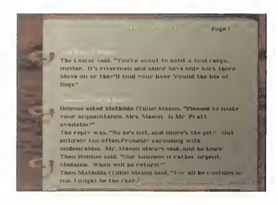


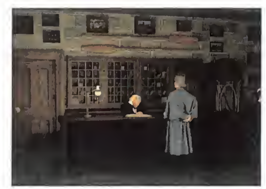
ENCUENTRA LAS DIFERENCIAS

Sí, ya sabemos que resultan más evidentes que en los pasatiempos, pero no hemos podido resistir la tentación de comparar la habitación principal de la casa de Sherlock Holmes en su versión de 1.992, con la que veréis en la segunda parte. Ambas suponen las máximas posibilidades gráficas de sus respectivos tiempos. La casa del 221B da Baker Street es la misma, pero la enorme diferencia en la descripción visual del escenario es el resultado de aplicar la alta resolución y la renderización. No son sólo el doble da puntos de definición; las posibilidades en el uso y tratamiento de la imagen han evolucionado tanto que casi se supera la realidad.







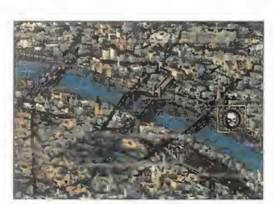


Un cuidado y complejo argumento y unos gráficos sobresalientes, suponen el viaje más realista que hoy puede hacerse al Londres de fin de siglo.

NO SERÁ NADA FÁCIL

Como ya supondréis, llegar al punto en el que Mr. Holmes destapa todo el tinglado y demuestra una vez más lo privilegiado de su cerebro, es decir, la rapidez y potencia de vuestras neuronas, y la inutilidad de las mentes de la policía, estará sólo al alcance de los que ya sean sabios en la investigación de cada suceso, el estudio de cada suceso por irrelevante que pueda parecer y, sobre todo, tengan habilidad en la comunicación con los personajes, auténtica piedra angular de esta aventura gráfica.
Para los que ya quieran un adelanto del enrevesado entramado que les espera para ir poniendo en marcha su la sofisticada maquinaria de su materia gris, diremos que todo empieza cuando Sherlock Holmes recibe una carta de su hermano, Mycroft. Ante lo extraño de la misiva y, sobre todo, porque lleva meses sin resolver ningún misterio, decide envíar al Dr. Watson al club de Mycroft para concertar una cita. Pero cuando el fiel amigo de Sherlock se dispone a entrar por la puerta del prestigioso y exclusivo club Diógenes, una imparable explosión lo tira al suelo. Cuando se levanta, sólo acierta a ver las llamas que iluminan la marmólea fachada del edificio.
Mycroft es ingresado en el hospital en estado grave. La desesperación por su inutilidad ante tal situación y la depresión invaden a Sherlock, que decide encerrarse en su cuarto pese a que Watson le ruega que comience a investigar un suceso explicado por la policía como explosión de gas fortuita, algo bastante habitual en el Londres de las primeras líneas de electricidad.
Por ello, debéreis empezar manejando a Watson y lograr las pistas y datos suficientes para demostrar a Sherlock que no se trata de un accidente, sino de algo intencionado que puede esconder la más oscura confabulación. Después, la personalidad del famoso detective será vuestra para descubrir a base de perspicacia y observación al responsable de la casi mortal agresión a su hermano.
En definitiva, ya véis que la aventura gráfica resucita, pero convenientemente adaptada a las necesidades técnicas de la actualidad mediante escenarios renderizados de una belleza pictórica casi neo-realista, sin olvidar la digitalización de sprites, voces y efectos de sonido. La beta que hemos podido ver mostraba prácticamente la versión definitiva y sólo tendremos que esperar a la traducción de los textos y doblaje de los diálogos al castellano.

A.T.I.









GRAFITTI/VIE
En Preparación:
PC CD-ROM
ARCADE

preview

SCREAMER 2

NO ES POSIBLE, NO ES POSIBLE







NO, OTRA VEZ NO, POR FAVOR. DESPUÉS DE LO OCURRIDO CON «GP2», NO PODEMOS EVITAR UN CIERTO ATAQUE DE NERVIOS Y ANSIEDAD DESPUÉS DE VER LAS PRIMERAS IMÁGENES DE UN PROGRAMA EN PLENO PROCESO DE CREACIÓN. SOBRE TODO CUANDO, COMO HA OCURRIDO CON ESTE ALUCINANTE ADELANTO DE «SCREAMER 2», LO QUE VEMOS NOS DEJA UNA IMPRESIÓN TAN GRANDE EN TODOS NUESTROS SENTIDOS QUE LOS POCOS DÍAS QUE VAN A PASAR HASTA TENER LA VERSIÓN DEFINITIVA NOS VAN A PARECER AÑOS. MENOS MAL QUE EN VIRGIN NOS HAN ASEGURADO QUE ESTE PROYECTO DE MEJOR ARCADE AUTOMOVILÍSTICO DE TODOS LOS TIEMPOS SERÁ UNA REALIDAD EN NOVIEMBRE.

La verdad, es como cuando te has comprado un coche o cualquier otra cosa para la que has tenido que ahorrar durante años, y te dicen que tardarán unos días en la entrega. Dormir, duermes, pero soñando continuamente con el momento en el que disfrutarás de tu nuevo juguete. Y en esta redacción ya estamos soñando con el día en que veremos funcionar a la segunda parte del ya mítico «Screamer» a pleno rendimiento, porque pese a la precariedad de la beta con la que hemos podido jugar, podemos ya afirmar con unas garantías del 100% que «Screamer 2» va a ser el bombazo de ¿octubre? Maldita sea, ya se habrán terminado las vacaciones, y unos habrán vuelto al trabajo y otros a los pupitres. Pues olvidad el reparto que teníais pensado de ese tiempo libre, porque este programa deberá ocupar un lugar preferente en esos momentos de deshago ante el ordenador.

EXPLOSIÓN DE COLOR

Los que ya hayáis sentido ese tornado de velocidad y acción que es «Screamer», reconoceréis en estas pantallas las similitudes al nivel de concepción gráfica que presenta su descendiente. Y también nos volvemos a hacer la misma pregunta ¿es posible que



esto sea una simple VGA? Sí, de nuevo la excelente calidad da las texturas nos lleva a uno de los pocos programas en los que no te importa quedar relegado a los 320x200 por no tener el potentísimo hardware necesario para disfrutar una alta resolución que aún no hemos podido ver, pero que teniendo en cuenta al estratosférico nivel alcanzado en su hermana menor, no dudamos que será la joya de la corona en el reino de los arcades sobre ruedas.

Tanto el trazado de los circuitos como todos los elementos que lo rodean han sido elaborados con una riqueza da tonalidades soberbia, pues se ha empleado el modo gráfico de paleta de 65.000 colores, lo que es toda una novedad en el género. Montañas, árboles, edificios, vallados, objetos móviles como molinos o globos y las distintas superficies del recorrido, siguen ofreciendo la profusa elaboración y grado de detalle que ya nos maravilló en el original, pero aumentado por la obvia diferencia existente entre quedarse en 256 colores o disponer de casi 65.000.

Toda esta vorágine de realismo visual estallará ante nuestros ojos desde perspectivas tan variadas como la subjetiva, detrás del coche, encima del techo, sobre el capó y la más sensacional aunque menos práctica de todas a la hora de conducir: la del circuito, cámaras fijas o en fulgurantes travellings que perseguirán al vehículo seleccionado ofreciendo decenas de ángulos diferentes. Una auténtica gozada de la que se saca el máximo partido en las repeticiones de la carrera, en las que podremos admirar los brutales choques que recuerdan al mejor beat'em up al producirse todo tipo de efectos del estilo chispas y humos, que producirán visibles desperfectos en las carrocerías.

CARLOS SAINZ 2

Pero por encima incluso de la novedosa presencia gráfica, habrá que situar lo referente al estilo de conducción. Las distintas superficies sobre las que hay que intentar mantener el control del vehículo y entre las que destacan el asfalto, la tierra, la hierba, la nieve, arena, el barro o la madera en troncos, nos dan la primera pista: rallys. Y es precisamente esa impresión que conocemos de ver las imágenes desde el interior del Ford Escort de Carlos Sainz la que recordamos cuando nos ponemos al volante por primera vez. Más que rodar, estamos contínuamente deslizándonos sobre tan resbaladizas superficies, las rectas escasean, y los desplazamientos laterales son la táctica idónea para sortear las curvas.

Bloquear el tren trasero para entrar en los radios de las curvas patinando sobre la zaga es la única forma de situarnos a la salida de los giros en la posición necesaria para acelerar sin que terminemos en un trompo. La habilidad en las maniobra de contra-volante, punta-tacón, y sobre todo el conocimiento del grado de adherencia da las variadas superficies, serán indispensables.

En resumen, estamos a medio camino entre el arcade puro y una simulación de la categoría de rallys, ya que podremos adaptarnos a las distintas superficies y condiciones metereológicas eligiendo tanto el tipo da coche entre un tracción total, delantera o trasera con diferentes prestaciones en aceleración y velocidad punta –siempre en relación inversa–, como configurando las características más importantes: grados del giro de volante, potencia de frenada, tipo de neumáticos y presión, así como dureza de las suspensiones.

No albergamos ninguna duda: «Screamer 2» va a ostentar durante bastante tiempo el título de mejor arcade automovilístico de todos los tiempos, la sensación de velocidad será la más real que nunca jamás hayáis experimentado y por todo lo que iréis viendo y escuchando os parecerá estar a bordo de una de esas máquinas recreativas de 500 pelas la partida. Nuestro titular estará siempre en vuestro pansamiento: no es posible, no es posible.

A.T.I.













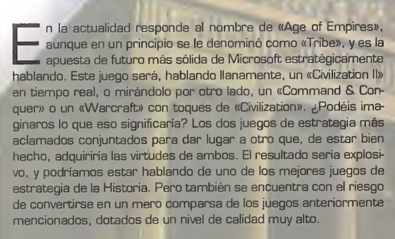
CIVILIZACIONES EN TIEMPO REAL

preview

ENSEMBLE STUDIOS/ MICROSOFT
En preparación:
PC CD-ROM (WIN 95)
ESTRATEGIA

AGE OF EMPIRES

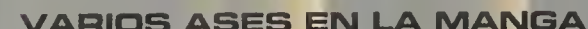
UNA RECIÉN LLEGADA AL MUNDO DEL SOFTWARE LÚDICO COMO ES MICROSOFT QUIERE PONER TODO PATAS ARRIBA CON SUS PRIMEROS JUEGOS. Y EN LA ESTRATEGIA VAN CAMINO DE CONSEGUIRLO, PUES SI YA «CLOSE COMBAT» FUE UN WARGAME INNOVADOR Y SORPRENDENTE, AHORA APUNTAN MUCHO MÁS ARRIBA. AHORA PRETENDEN HACERLE SOMBRA NADA MÁS Y NADA MENOS QUE AL MISMÍSIMO «CIVILIZATION II». Y LO MEJOR DE TODO ES QUE TIENEN MUCHAS POSIBILIDADES DE CONSEGUIRLO. SEGUID LEYENDO Y SABRÉIS PORQUÉ.



En la actualidad responde al nombre de «Age of Empires», aunque en un principio se le denominó como «Tribe», y es la apuesta de futuro más sólida de Microsoft estratégicamente hablando. Este juego será, hablando llanamente, un «Civilization II» en tiempo real, o mirándolo por otro lado, un «Command & Conquer» o un «Warcraft» con toques de «Civilization». ¿Podéis imaginaros lo que eso significaría? Los dos juegos de estrategia más aclamados conjuntados para dar lugar a otro que, de estar bien hecho, adquiriría las virtudes de ambos. El resultado sería explosivo, y podríamos estar hablando de uno de los mejores juegos de estrategia de la Historia. Pero también se encuentra con el riesgo de convertirse en un mero comparsa de los juegos anteriormente mencionados, dotados de un nivel de calidad muy alto.



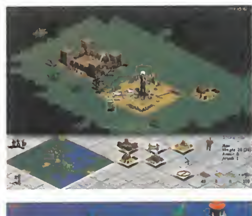
VARIOS ASES EN LA MANGA



Los padres de la criatura son Ensemble Studios, nombre que a priori no nos dice gran cosa. Pero si añadimos que a la cabeza de ellos está Bruce Shelley, la cosa cambia radicalmente, porque este señor no es otro que el co-diseñador de «Civilization» y «Railroad Tycoon», junto a Sid Meier, cuando ambos trabajaban en Microprose. Es sólo cuestión de tiempo que Bruce demuestre que se puede superar a sí mismo; de momento, el juego ya lleva más de un año en desarrollo cubierto por el más absoluto secreto.

El juego nos otorgará el papel de guía de una pequeña tribu de hombres en la Edad del Hielo con el objetivo de convertirla en una civilización en competición con otras tribus con las mismas intenciones que nosotros. Ni que decir tiene que la relación con ellas será constante, pero con la novedad de que podrán estar controladas por otros jugadores, gracias a sus posibilidades multijugador. Durante el juego tendrá lugar la cadena productiva de recolección de recursos, construcción de edificios y producción de unidades. Todo ello en un solo mapa del mundo con distintos terrenos perfectamente representados por su fauna y su flora.










LAS VENTAJAS DEL TIEMPO REAL

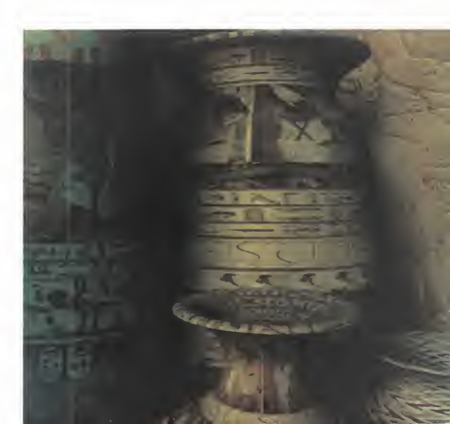
Aparte de ser un componente adictivo clave, el que «Age of Empires» se desarrolle en tiempo real –que podrá ralentizarse o acelerarse, pero nunca pararse–, le otorgará muchas ventajas. Primero la sucesiva transformación del mundo según pasa el tiempo mediante el crecimiento de la vegetación y la finalización de las construcciones, que también evolucionarán según lo hagamos en el juego pasando de una época histórica a otra y modernizándose. Como se construye y se produce en tiempo real, la investigación también sigue estas pautas, con lo cual el sucesivo descubrimiento del árbol de la ciencia que nos permite avanzar será más dinámico.
Agilidad va a ser la palabra clave en «Age of Empires», por lo que os podéis ir ya imaginando cómo van a ser los combates. Con la enorme variedad de unidades militares de «Civilization II», en tierra y mar, y realizados en tiempo real, como «Command & Conquer», con la acción que ello conlleva. Y la diversidad estratégica: cadena productiva + combate en tiempo real + línea de investigación. Nunca hasta ahora se habían visto tanta variedad de acciones en un mismo juego de estrategia. Porque nos dejábamos en el tintero que también habrá comercio, diplomacia, fabricación de herramientas, entrenamiento de tropas y exploración. La variedad de edificios y unidades va a ser francamente impresionante.

Y REALIZADO CON ESMERO

Por supuesto que tampoco se descuidarán los aspectos técnicos del juego, para que a la máxima jugabilidad se una el más pulido acabado estético. A nivel gráfico, como podéis comprobar en las imágenes, será excelente, con animaciones constantes de todas las unidades: los obreros que trabajan afanosamente, los soldados que patrullan, por no hablar de las batallas, en las que participarán ingentes cantidades de tropas que dejarán el suelo sembrado de cadáveres a su conclusión. El detalle gráfico sólo será comparable con el sonoro, con un efecto para cada acción que tenga lugar, incluidos sonidos ambiente como canto de pájaros, ruido de agua, etc. El bullicio y animación que el juego despide nos meterá de lleno en el ambiente desde el principio de la partida.

«Age of Empires» funcionará en Windows 95, pero todo está pensado para que nos olvidemos del sistema operativo que está debajo del juego. La transparencia total se conseguirá con el uso de todas las facilidades –DirectX, DirectDraw, DirectPlay, etc.– de Windows 95, y hasta el ocultamiento de los menús, integrándolos en la pantalla de juego. El sistema operativo trabajará para nosotros, pero no nos daremos cuenta de su presencia, aunque como es lógico, para ello necesitemos un micro Pentium en nuestro equipo. Seguro que será necesario, aunque aún no han trascendido las necesidades mínimas.
Todavía hay algunas hipótesis en el aire, como la de que el juego además incluirá un editor de escenarios, además de otros ya predefinidos, y los modos multijugador. Pero esperemos que se despejen pronto, ya que todos esperamos ansiosos por ello.

C.S.G.



No lo dudes: decídete



La primera película interactiva producida en España **Por sólo 2.995**

■ La mejor base de datos de nuestro baloncesto: todos los clubes, entrenadores y jugadores ACB con foto, historial, perfil y estadísticas de su carrera deportiva.
■ Manager con fichajes nacionales y extranjeros, finanzas, quinteto, tácticas, Liga regular completa, play-offs y Liga Europea.
■ Simulador con miles de animaciones y las más espectaculares jugadas: mates, pases por la espalda, ganchos, bandejas, alley-hoops...

O P I N I Ó N
"La versión 4.0 de PCBASKET cuenta con importantes novedades: más competiciones, más elementos y más detalles" "Recomendado/★★★★★"
PCACTUAL





El programa de la Selección **Por sólo 2.995**

por los éxitos *Dinamic*

Los encontrarás en quioskos, librerías, tiendas especializadas y grandes almacenes



■ Dinamic Multimedia presenta la primera película interactiva totalmente producida en España y dirigida por Enrique Urbizu. Un Western repleto de acción que te trasladará al lejano Oeste
■ Los Justicieros es una auténtica producción cinematográfica con un reparto de lujo: Mariano 1,85, Don Pepito, Javier de Campos y Paco Calatrava además de 130 extras, 10 especialistas, 25 caballos y más de mes y medio de rodaje... Todo un estreno en tu PC.

O P I N I Ó N

"Los Justicieros tiene una de las mejores relaciones calidad - precio del género" EL PAÍS

Premio PCWORLD'96 "Mejor desarrollo de software español"



E l p r o g r a m a d e S ú p e r E p i

Por sólo 2.995



■ Historia completa de todas las eurocopas y base de datos con historial, perfil y características de los 352 jugadores y de los 16 seleccionadores.
■ Seleccionador: haz la lista de 22 entre todos los jugadores de Primera División y participa en la Eurocopa 96.
■ Simulador 4.0: el mejor simulador español de fútbol adaptado a la magia de los míticos estadios ingleses.

O P I N I Ó N

"El producto, que incluye la posibilidad de convertirnos en seleccionador, tiene la calidad habitual que Dinamic Multimedia imprime a sus programas de deportes" PCMANÍA









CLAND

DESPUÉS DE REVOLUCIONAR EL MUNDO DEL SOFTWARE CON JOYAS DEL CALIBRE DE «THE 7TH GUEST» Y SU SECUELA, «THE 11TH HOUR», LOS CHICOS DE TRILOBYTE ESTÁN A PUNTO DE PRESENTAR SU ÚLTIMA PRODUCCIÓN, «CLANDESTINY», JUEGO QUE ENTRARÁ A FORMAR PARTE DE LA FAMILIA DE PROGRAMAS DE LA COMPAÑÍA DONDE LOS PUZZLES SON LOS PROTAGONISTAS.

HUMOR TERRORÍFICO

No se va a tratar de una tercera parte. Eso seguro. Atrás quedó ya la mansión Stauff y sus fantasmas. Ahora, en Trilobyte, quienes por cierto han cambiado su distribuidora de toda la vida, Virgin, por Electronic Arts, han decidido dar un giro de 180º en lo que se refiere a argumentos y diseño gráfico, para intentar desmarcarse de la estela creada por sus más famosas y aclamadas producciones con el fin de ofrecernos algo que, si bien no resultará absolutamente innovador, por lo menos significará un cambio de conceptos. Para empezar, el ambiente claustrofóbico y terrorífico de la mansión Stauff va a ser trasformado en humor para todos los públicos, aunque, eso sí, jugando de nuevo con el tema de las mansiones encantadas.

LA NUEVA MANSIÓN

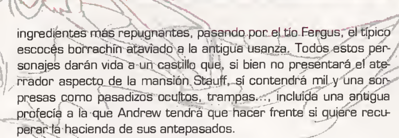
El argumento que presentará Clandestiny tendrá como protagonistas a una divertida pareja de jóvenes, Andrew MacPhiles –el típico jovencito temeroso, cauto y asustadizo– y su novia Paula –una chica tan femenina que se ocupará antes de la integridad de su peinado que de la legión de fantasmas que tendrá tras de sí–, quienes responden a una llamada recibida desde Escocia cuyo motivo tiene que ver con una antigua herencia mediante la cual Andrew podría recuperar el antiguo castillo MacPhiles, propiedad de sus ancestros durante siglos. Así, la aventura comenzará con el viaje de la pareja a Escocia, desconocida para ellos, cuyas ancestrales tradiciones, unidas a todo tipo de tópicos escoceses, serán la base para plantear mil y un situaciones cómicas y aterradoras.

Como no podía ser de otra forma, el castillo en cuestión, rodeado constantemente por las brumas escocesas, estará habitado por una legión de nuevos y divertidos personajes, entre los que encontraremos fantasmas de todo tipo: desde el clásico mayordomo de cabeza pivotante, a la oronda cocinera cuyos guisos incluirán los

ESTINY

TRILOBYTE/EA
En preparación:
PC CD-ROM
AVENTURA/
PUZZLES

preview



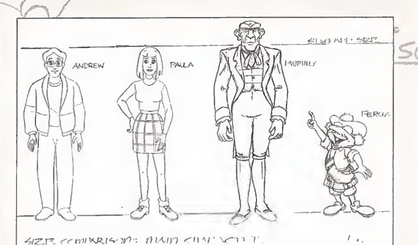
ingredientes más repugnantes, pasando por el tío Fergus, el típico escocés borrachín ataviado a la antigua usanza. Todos estos personajes darán vida a un castillo que, si bien no presentará el aterrador aspecto de la mansión Stauff, sí contendrá mil y una sorpresas como pasadizos ocultos, trampas..., incluida una antigua profecía a la que Andrew tendrá que hacer frente si quiere recuperar la hacienda de sus antepasados.

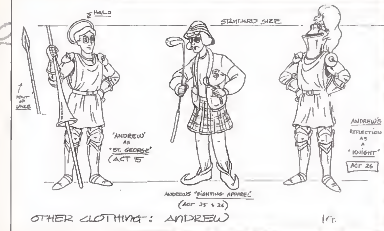
El movimiento por el castillo se va a realizar de forma idéntica a como ya se hiciera en «The 7th Guest» o «The 11th Hour». Incluso se han mantenido los mismos punteros: la ya mítica mano descarnada que indica los posibles caminos a seguir, el ojo para acercarse a los objetos importantes y la calavera con el cerebro revoltoso para indicar los puzzles. De esta manera, el manejo de «Clandestiny» no presentará ningún problema para todos aquellos de vosotros que ya estéis familiarizados con los productos de Trilobyte. Lo que aún no es seguro es si se van a incluir animaciones entre las diferentes localizaciones del castillo –como ya ocurría en los títulos anteriormente mencionados– o si las transiciones se van a llevar a cabo de forma más o menos gradual. Ese parecer ser un punto todavía no resuelto. Lo que sí es seguro es que el programa correrá exclusivamente bajo Windows 95, y sólo a partir de un Pentium 60 con 8 MB de RAM. Es el precio de la innovación –¿recordáis lo bien que corría «The 7th Guest» en un 386 con un lector de velocidad simple? ¡Qué tiempos aquellos!–

DIBUJOS ANIMADOS

Aunque «Clandestiny» se va a basar, como ya hemos adelantado, en la resolución de puzzles al más puro estilo «Trilobyte», una de las principales novedades que va a presentar es la inclusión de dibujos animados en lugar de vídeo digital para dar vida a los nuevos personajes. De hecho, el diseño de las animaciones es lo que más tiempo ha tomado a los artistas de Trilobyte, ya que se han realizado cientos de bocetos en los que se estudian toda clase de movimientos, expresiones y reacciones de los personajes y, lo que es más importante, su integración con los fondos generados utilizando las técnicas de render más sofisticadas, algo que ha caracterizado a Trilobyte en los últimos tiempos. No en vano, estos divertidos dibujos animados están siendo diseñados por ex-dibujantes de Hanna Barbera, auténticos artistas de este género.

El resultado final, por lo visto, será una interesante combinación de secuencias de animación 2D a pantalla completa, al más puro estilo







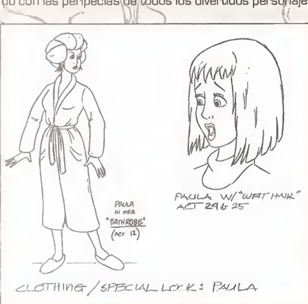


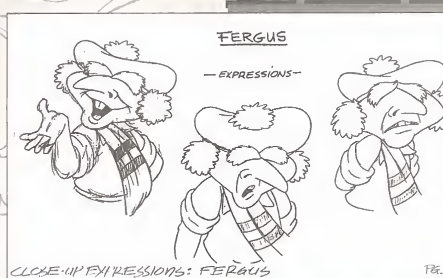
de los dibujos animados clásicos, y de entornos tridimensionales texturizados de gran calidad, lo que resultará bastante original.
El hecho de que el vídeo haya dado paso a la animación en 2D también tendrá que ver con un cambio en el público al que irá enfocado este nuevo proyecto. Porque además de los fans de Trilobyte, «Clandestiny» será apto para los más jovencitos, que disfrutarán de lo lindo con las peripecias de todos los divertidos personajes del castillo.

MÁS PUZZLES

Hablemos ahora de los puzzles. Porque si por algo se han caracterizado las producciones anteriores de Trilobyte han sido los desquiciados jueguecitos dispersos por todas las salas de las mansiones creadas por este grupo da programadoras, capacas da tenarnos clavados en la silla frente al ordenador intentando ancontrar la lógica de los movimientos de unas latas con letras, o de unos trozos de pastel algo morbosos.
Pues bien, los puzzles volverán e nuestras pentallas, en un total de 31, divididos en 16 puzzles lógicos, 13 de puerta –o lo que es lo mismo, de acertijos o adivinanzas en los que hay que encontrar palabras que unidas formarán una frase– y 2 de inteligencia artificial. La novedad en este sentido vendrá de la posibilidad de variar la dificultad de estos puzzles, opción nunca antes contemplada en este tipo de programas. El jugador podrá ahora elegir entre tres niveles, desde el más complicado, an el que los puzzles se mostrarán en todo su esplendor –es decir, tan anrevesados o más que anteriores producciones–, hasta el más sancillo, en el qua al jugador sólo tendrá que realizar un movimiento para completarlos, con lo que la aventura se convertirá en un auténtico juego de niños, pasando por un nivel intarmedio que se caracterizará por un descenso de la dificultad hasta de un 50%.
Por último, queda el tema de la traducción, o mejor aún, el doblaje del programa. Está casi asegurado que «Clandestiny» verá la luz en nuestro país completamente traducido, diálogos incluidos, pero nos tememos que no va a ser una tarea fácil, ya que, a la complejidad inharente del proceso, se une en esta ocasión el carácter "folklórico" de los ingeniosos diálogos de los que hará gale este nuevo producto de Trilobyte. Y es que sus creadores están jugando mucho con la forma de hablar de los ascoceses, no siempre idéntica al puro inglés, y en la que se utilizan multitud de expresiones y juegos de palebras que sin duda van a treer de cabeza a los encargados de sus adaptación al castellano. Paro también deberán tener en cuenta que si quieren acercar un programa de la magnitud de este «Clandestiny» al público más joven de la familia, la cuestión del idioma va a ser un factor determinante. Confiemos, de cualquier manera, en su profesionalidad.
Y eso es todo lo que os podemos contar por el momento sobre este nuevo proyecto, prácticamente hecho ya realidad, que podremos disfrutar en nuestros compatibles dentro de muy poco tiempo. Permaneceremos atentos.

F.J.R.



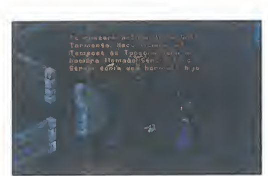


Maniacos del Calabozo

SÍ, PODÉIS DEPOSITAR LAS ESPADAS EN LA ARMERÍA, PERO ASEGURAOS DE QUE EL CONSERJE, ESE GNOMO QUE NO SÉ DE DÓNDE HA SALIDO, OS DÉ UNA FICHA. ASÍ ES COMO OS DEVOLVERÁ A CADA UNO LA SUYA. DE TODAS FORMAS, SEGURO QUE AL FINAL A ALGUIEN LE FALTA... NO ME FÍO YO MUCHO DE ESOS BICHOS.

Lo cierto es que estaréis más cómodos en vuestros sitios sin tal impedimenta. Y ya que lo estéis, permitidme abrir la reunión con las aventuras que están corriendo algunos de nuestros miembros.

Tenemos unos cuantos en la fortaleza del Cráneo –«Skullkeep»– tratando de derrotar por segunda vez al Lord of Chaos en «Dungeon Master II»; en otra fortaleza, ésta de piedra –«Stonekeep»– hay otra delegación, en este caso al rescate de una especie de hada. «World of Aden» ofrece un par de entramados en distintos continentes: en uno, el objetivo es cerrar un paso fronterizo que ha sido tomado por los enemigos –«Thunderscape»–, mientras que en otro, en unas islas cercanas al continente, descubriremos por qué las plagas de insectos no son deseadas por la gente –«Entomorph»–.



También hay señores oscuros en la tierra del Yunque del Amanecer –«Anvil of Dawn»– y allí hay un grupo de los nuestros emulando a Frodo en su epopeya del Señor de los Anillos. Finalmente, la tradición artúrica ha atraído a unos cuantos maniacos, que se han acercado a la última producción de Sir Tech, «Druid: Daemons of the Mind».

Hecho este somero repaso, es momento de cederos el turno a los sufridos trabajadores de este gremio.

OTROS MANIACOS

Habla Juan Ruiz, de Las Rozas (Madrid), quien saca a colación el **«Anvil of Dawn»**. En su opinión, el citado "está muchísimo mejor pensado que «Stone Keep», y ofrece una visión del rol más amplia con los hechizos y la interacción con los PNJs" (NPCs). Juan propone la siguiente forma de derrotar a los juggernauts: pegarse a él, lanzarle un hechizo "Cadena de Hielo" y sacudirle con el arma más potente; si hay que atravesar un pasadizo hasta llegar a él, aconseja el consumo de una poción de resistencia contra el fuego. Pero vamos ya con las dudas de Juan. Las dos primeras, como adivina, están muy relacionadas: ¿qué tiene que hacer con la rama que le da el Espíritu del Sauco? y ¿dónde tiene que curar sus raíces? Precisamente, la rama sirve para curar las raíces; en cuanto a dónde hacerlo, es en la zona llamada Tierra de las Raices –Land of Roots– y que da acceso al Sauco. En determinados sitios de la zona encontrarás raíces enfermas, que podrás curar con el hechizo de curación y llevando la rama en la mano.

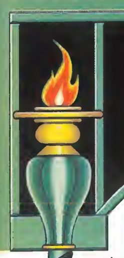
Para atravesar el Puente Custodiado, que supongo es el puente paralelo a La Barrera –The Barrier–, necesitas una piedra que encontrarás en el Templo de la Luna –Temple of the Moon–. El disco del sol y el disco del equinoccio te permitirán, junto a otro par más, el acceso al Santuario del Barro –Sanctuary of Clay–. Finalmente, la utilidad de la Piedra Corazón –Heartstone– es muy grande: ¿no has hablado con el demonio del galeón hundido –Sunken Galley–?

La puntuación de Juan se reparte así: tres puntos, como no podía ser menos, para «Anvil of Dawn»; dos para «Ultima VIII», y el restante para «Stone Keep».

Raul Sánchez, de Málaga, traslada el escenario a la lóbrega fortaleza de «Skullkeep». Por desgracia para él, es veterano y disfrutó en su día de «Dungeon Master» y de «Chaos Strikes Back». Y, lógicamente, cuando los compara con el nuevo... pues le decepciona un poco. Tranquilo, Raúl: el problema no es de **«Dungeon Master II»**, si no de su primera parte, que es demasiado buena.

Y para probarlo, el propio Raúl da sus seis puntos al nuevo. Además, tiene un ligero problemilla, en el último piso de la fortaleza. Allí hay una habitación repleta de objetos, a cuyo interior es transportado, quedando confinado entre sus trastos. La pregunta la podría hacer Groucho Marx en la famosa escena del camarote: ¿cómo me muevo? Claro que Groucho no tenía a su disposición el hechizo Fireball. ¿Sigo? Teniendo en cuenta que las mesas se pueden destruir con tal hechizo y la estratégica posición de uno de los reflectores, y que el otro lo puedes girar tú... Ya no sigo. Ahora

NOTA IMPORTANTE Para participar en esta sección sólo tenéis que mandarnos una carta a la siguiente dirección: Micromania, C/Ciruelos 4, 28700 San Sebastián de los Reyes, Madrid. No olvidéis indicar en el sobre SECCIÓN MANIACOS DEL CALABOZO
También podéis mandarnos un e-mail al siguiente buzón: maniacos.micromania@hobbypress.es



puedes cumplir tu promesa de inscribir mi nombre en el Gran Panteón del JDR, aunque no creas que me hace mucha ilusión, dado que tal Panteón está dedicado a MÍ.

Por fin, los maniacos se están acordando de responder a las dudas que esporádicamente plantean otro miembros del grupo. Ya hemos tenido el caso de Juan Ruiz hace una intervención. Yo os invito a que lo hagáis: ya sabéis lo de "hoy por ti,...". Veamos cómo Luis Manuel Rodríguez, de Logroño, encuentra tal satisfacción por el mero hecho de haber resuelto las preguntas que hacía Rafael Casado sobre **«Al-Qadim»** en julio. Las bayas moradas las da una sirena que habita en un oasis situado en el centro del desierto a la izquierda del pueblo. Rafael continuaba preguntando con quién había de hablar en el pueblo; Luis Manuel continúa respondiendo: con el alcalde, el entrenador de armas y la familia. Muchas gracias, compañero. Tu turno ahora.

Las preguntas versan todas ellas sobre **«Ultima VIII: Pagan»**, al que dedica, de paso, sus seis puntos. En realidad, no hace falta que encierres de nuevo a la "merodeadora" –supongo que te refieres a Hydros, el Titán del Agua–. Sí, hay que conseguir el Aliento de Vida, de Stratos, pero hazlo cuando tengas las demás piedras del Obelisco, ya que al hacerte con él los hechizos Teúrgicos dejan de funcionar.

El Cráneo de los Terremotos sirve para abrir una zona desde las Catacumbas, si lo utilizas en una obertura que parece un corazón latiendo, pero no es imprescindible. El Pozo de la Muerte contiene el Corazón de Piedra a que te refieres, precisamente: para conseguirlo habrás de usar el hechizo nigromante Des Por Ylem –Open Ground–; tal Corazón es otra de las partes del Obelisco.

Respecto a la forma de encantar los focos de los Sorcerers, y suponiendo que has colocado bien las velas, los reagentes y el foco, lo único que tienes que hacer es doble click sobre el pentagrama, y no sobre ningún objeto en particular. Si lo haces bien, los reagentes se consumirán, no así las velas que podrás recoger para posterior uso. Espero que estés satisfecho.

Mikel Pérez, de Eibar (Guipúzcoa), habla de un veterano: **«Ultima VII: The Black Gate»**. Su primera cuestión es cómo encontrar a los Emps y hablar con ellos. Están bastante cerca de los árboles blancos gigantes de hoja plateada –Silverleaf–; para hablar con ellos, necesitarás miel, como te habrá dicho el monje Taylor de la Abadía de Empath.

Respecto a la forma de conseguir que el barquero fantasma te lleve a Skara Brae, te informo de que el citado personaje, como apuntas, es un fantasma y no atiende a palabras humanas. Pero tal vez con buen hechizo... en concreto, el hechizo Seance, consigas más resultados. Los puntos de Mikel: uno para «Lands of Lore», otro para «Pagan» y el resto para «The Black Gate».

Desde Pamplona (Navarra), llega Javier Urdániz para hacer una pregunta en **«Lands of Lore»**. Como quiera que es una duda ya hartas veces contestada, voy a ver si queda clara de una vez: la puerta que hay a la izquierda según entras en las oficinas de las minas Urbish está abierta, ¿verdad? Pero hay otra, atravesando ésta, que está cerrada y no hay forma de abrirla, ¿me seguís? No hay forma, a menos que cierres la primera, por la que acabáis de entrar para llegar a la cerrada ¿vale? Al abrirla, encontraréis la llave que permite la subsiguiente exploración de las minas. ¿Todos enterados? Al próximo que pregunte esto, le voy a explicar detenidamente y de forma práctica qué quiere decir eso de maniaco del CALABOZO.

Y con tan intempestuoso arranque, vamos a cerrar la reunión en el día de hoy. Preparad las fichitas para que se os devuelva el equipo, y si el gnomo ese ha perdido algo, que vaya preparando las orejas... El próximo mes, más.

Ferhergón



CaLaBoZoLisTa

Nada, que esto no hay quien lo mueva. Los votos de los maniacos dictan sentencia mes a mes, y siempre es la misma. «Lands of Lore» es el mejor: los demás van detrás. Como dato relevante, hay que decir que en la clasificación absoluta de JDRs que también se mantiene, ha conseguido superar, tras mucho tiempo, al que había sido nuestro número 1 desde el principio: «Shadowlands».

Por lo demás, no hay variaciones en los cinco primeros, salvo por la cesión de dos puestos que hace «Black Gate».

LISTA DE CLASIFICACIÓN PARCIAL:

1.- Lands of Lore
2.- Ultima VIII: Pagan
3.- Anvil of Dawn
4.- Dungeon Master II: Legend of Skullkeep
5.- Ultima VII: The Black Gate





BITMAP BROTHERS/VIE
Disponible: **PC CD-ROM**
ESTRATEGIA/ARCADE

megajuego

Z ¡AL ATAQUEEEE!



¿Cómo se consigue que un juego de estrategia pura y dura se convierta en toda una experiencia para los sentidos, repleta de carcajadas, y sobre todo de mucha acción? Esta pregunta se la deberíamos hacer a los famosos Bitmap Brothers, el grupo de programación responsable de una de las bombas de esta temporada: el esperadísimo «Z». Después de cuatro años de intenso desarrollo, por fin os podemos contar todo sobre este increíble programa.



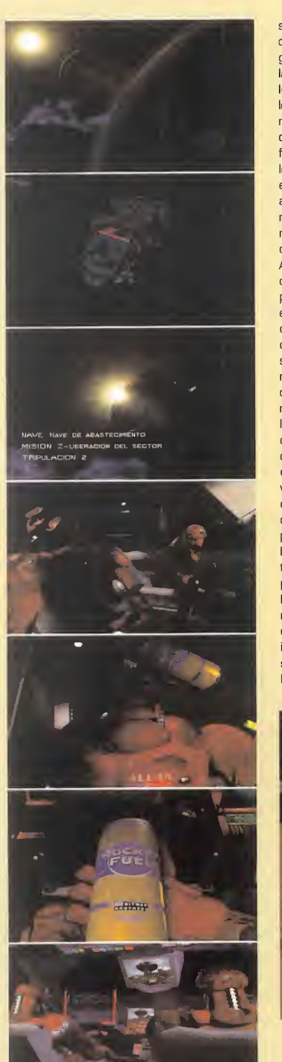
Pocos juegos en los últimos tiempos han despertado la expectación de «Z». La prensa especializada de medio mundo se hace eco de la aparición de ésta, la última producción de los Bitmap Brothers, artífices desde hace muchos años de algunos de los juegos más representativos de otras épocas, como el mítico «Xenon2», «Gods» o el más reciente «The Chaos Engine».
Ahora, con este «Z», quieren demostrar que su talento no tiene fronteras y sea cual sea la plataforma reinante –en este caso el PC–, ellos seguirán proporcionándonos software de la mejor calidad. Lo que sí parece que ha cambiado es su concepción de lo que ahora mismo debe ser un programa de última generación. Si siempre se han caracterizado por su espíritu de acción ¿por qué abordar ahora el género de la estrategia, más reservado, en principio, a un público más "reposado"? Más aún teniendo en cuenta que ahora mismo en el mercado hay productos en el género de la talla de «Command & Conquer» o el fabuloso «Civilization II».
Parece que les encantan los retos. Pero lo que ocurre es que «Z, tiene ingredientes más próximos al arcade que cualquiera de los títulos citados u otros muchos. Ése es el secreto: estrategia, sí, y de la buena, pero acción, también, ¡y de qué forma!

ROBOTS ENROLLAOOS

La intro del programa es sencillamente sensacional, y sirve para hacerse una idea de lo que nos espera en este «Z». Después de que un sargento mecánico con malas pulgas se dedica a destrozarnos el monitor de nuestros ordenadores a balazos, podemos ver a dos soldaditos durmiendo plácidamente a bordo de su nave. De repente, salta una alarma, y los dos "angelitos" se despiertan súbitamente y de mal humor, como si de un sueño post-juerga se tratara. Una voz anuncia la aparición de un mensaje urgente en pantalla. Se trata del sargento de las gafas de sol y puro en boca quien insta a nuestros nuevos amigos a ponerse en marcha. Estos espabilan y, metiendo una cinta en su reproductor a la vez que siguen los compases del rock con imposible fiereza, comienzan su accidentado viaje –¿habéis visto alguna vez cómo hacen "eses" las naves espaciales?– hacia la que va ser una de sus misiones.
Este comienzo ya hace augurar algo más que estrategia pura y dura, y además sirve para introducir a los componentes de los peculiares ejércitos: una serie de robots alocados pero muy bien entrenados, cuya actitud y camaradería recuerda a los marines en las películas "yankees".

MISIONES POR UN TUBO

«Z» es un juego de estrategia militar en tiempo real, y se divide en misiones –un total de 40– que, al mando de nuestros ejércitos robotizados, tenemos que ir superando con éxito. Para ello, el jugador dispone de una fantástica vista cenital del campo de batalla, confeccionado hasta el último detalle en una



soberbia SVGA –también hay opción VGA– y dividido en sectores. Cada ejército se distingue por un color, así que si uno juega contra la máquina los suyos serán los rojos –el color de los robots de la intro– y el enemigo los azules. Estos colores también sirven para distinguir las porciones de territorio conquistadas por cada ejército, ya que de esta forma aparece en el radar situado a uno de los lados de la pantalla. Pero el objetivo no es el de hacerse con más territorio que el adversario, factor casi determinante a la hora de la victoria, sino que para superar cada misión hemos de hacernos con el fuerte del otro, antes que se haga con el nuestro.
Así, al comienzo de cada misión tan sólo contaremos con nuestro fuerte y con unos pocos soldados con los que plantear nuestra estrategia guerrera –por cierto, el ejército controlado por el ordenador siempre parte con una ligera ventaja–. Para conseguir más soldados, deberemos fabricarlos. De igual manera que deberemos construir el resto de nuestro contingente armamentístico. Para ello se utilizan las fábricas, dispersas por los escenarios. Pero antes hay que hacerse con ellas. Por eso uno de los objetivos más a corto plazo del juego es el de hacernos con estas fábricas antes que el enemigo. Una vez conseguidas, daremos orden para que comiencen a fabricar diferentes armas, desde soldados a carros de combate, pasando por armamento pesado, y un largo etcétera. Éstas están divididas en categorías, según el tipo de producto que pueden fabricar, y su potencial aumenta según superemos niveles. Además de las fábricas, encontraremos mil y un artilugios más para ser utilizados: desde maquinaria para arreglar infraestructuras, como puentes, a toda clase de objetos útiles sobre los que nos deberemos abalanzar.

¡TODO CONTROLADO!

Uno de los puntos fuertes de «Z» es el control absoluto que el jugador ejerce sobre todo lo que acontece. Y lo que es más importante, la sencillez con la que se obtiene este control. Recorrer el mapeado de arriba a abajo, mapeado que, por cierto, crece en extensión y complejidad a medida que superamos misiones, es cuestión de un simple movimiento de ratón.
Así mismo, dar órdenes a todos los elementos del juego, desde fábricas a ejércitos, pasando por todo el armamento que poseamos, es tan sencillo como pulsar sobre ellos y elegir. Sólo apuntar y pulsar. Además, existen opciones tan cómodas como la que nos permite arrastrar el ratón por la pantalla para seleccionar varios elementos a la vez con el fin de asignarles una misión común, pudiendo más tarde seleccionar uno de los integrantes para que se separe del conjunto y asignarle un objetivo diferente.
Los punteros del ratón también tienen un papel importante en la acción de «Z», ya que muchas veces indican las acciones posibles ante determinadas situaciones. Si elegimos un soldado y pulsamos posteriormente sobre una de las banderas de color que indican a qué ejército corresponde el territorio en el que se encuentran, el puntero adoptará la forma de una mano cerrada, para indicar que el soldado puede tomar la bandera. De la misma forma, si dirigimos una grúa a un puente roto, con el fin de repararlo, el puntero se transformará en una llave inglesa.

HASTA EL ÚLTIMO DETALLE

Las partidas con «Z», además de ser todo un estímulo para nuestra capacidad de










organización y nuestra habilidad como estrategas, son un auténtico espectáculo para los sentidos. El apartado gráfico está cuidado hasta el último detalle. Los escenarios muestran diferentes ambientes dependiendo del planeta en el que nos encontremos, pudiendo así encontrarnos sobre dunas, nieve, terreno volcánico, urbano, etc. Pero lo más divertido de todo es ver trabajar a los soldados. Son como pequeñas y detalladas hormiguitas que corren, saltan, se montan en vehículos, cogen armas e incluso, si están aburridos, se distraen disparando contra los mil y un bichitos que pululan. Además, dependiendo del tipo de soldado que se trate –existen varios modelos: soldados, psicópatas, duros, francotiradores, láser...–, se comportan de diferente manera. Los psicópatas, por ejemplo, son soldados alocados que no respetan ni su existencia y se lanzan a tumba abierta hacia el objetivo que les encomendemos, sin pensar en las consecuencias. Los francotiradores son mucho más inteligentes y su estrategia consiste en situarse fuera del radio de acción de los enemigos para masacrarlos sin piedad.

Y si divertido es ver cómo actúan nuestras fuerzas, más divertido aún es escucharlas. Porque «Z», además de estar doblado al castellano, está ¡bien doblado! Cada vez que pulsamos sobre algún soldado, éste nos contestará con un marcial "¡listo señor!" o "¡estamos en camino!", de manera que siempre hay alguien en comunicaciones.

Con lo que no contábamos es con que un juego de ordenador sea capaz de insultarnos. Sí, como lo oís, «Z» puede entrar en la historia como el primero que insulta a los jugadores. Y es que si no somos muy hábiles, nuestros robots nos dedicarán lindezas del tipo "¡Haz algo, eres un inútil!", hasta llegar al punto de llamarnos "Gilipollas", si la cosa se pone muy fea. Y todo a ritmo de rock.



NUESTRA OPINIÓN

Bitmap Bros ha sabido esperar hasta producir uno de los juegos que harán historia. En esta ocasión, podemos encontrar unos gráficos brillantes, detallados, perfectos, unas secuencias animadas impresionantes –como las que aparecen entre las misiones, por no mencionar la "desparramante" intro– una jugabilidad endiablada, y sobre todo esa sensación de conjunto que sólo se obtiene cuando todos los ingredientes están perfectamente compenetrados. Y es que no le falta de nada. Ni siquiera una opción mediante la cual pueden participar hasta 4 personas vía modem, red u ordenadores en línea.

Lo difícil en este caso es destacar algo en concreto. Nosotros nos quedaríamos, por un lado, con el agudo sentido del humor que impregna todo el juego, por otro lado con el magnífico trabajo llevado a cabo por el equipo de doblaje y, finalmente, con la sencillez con la que podemos controlar todo cuanto acontece en el escenario de la contienda. Éste último factor es, creemos, determinante a la hora de introducir al jugador de lleno en una acción tan trepidante. Sin olvidarnos de otro ingrediente fundamental: la IA, representada por las acciones de los componentes de los ejércitos.

Más difícil aún es encontrar algún punto débil en «Z». Rallando la más absoluta "puntillosidad", podríamos decir que en las animaciones a toda pantalla se echa en falta una mayor definición. La explicación la encontramos en el método de compresión utilizado, que genera molestos "cuadraditos" de color, con el fin de acelerar la acción.

Para terminar, no tenemos por menos que recomendar esta nueva joya de la programación, por todo lo mencionado y, sobre todo, porque «Z» es uno de esos juegos que lo tienen casi todo: estrategia, acción, sentido del humor, y mucha, mucha calidad técnica.

F.J.R.

LO BUENO: TODO. Es un juego de estrategia atípico: sin dejar de lado toda la rigurosidad del género, sorprende por su endiablada acción, sentido del humor y jugabilidad. Apto para todo tipo de públicos. Además, su doblaje al castellano es de los mejores que hemos visto.

94

LO MALO: NADA. Tan sólo alguna que otra pérdida de definición en las secuencias cinemáticas en pro de la aceleración de las mismas. Nada serio.

NO TENEMOS DESCANSO

Hay que ver qué dura es la vida del estratega, que ni un minuto de descanso tenemos entre batalla y batalla. No acabamos una cuando nos metemos en otra, y ya tenemos otra en mente para cuando terminemos ésta. Todos coincidimos en que nos dedicamos a varios juegos a la vez. Y es que son tantos los juegos que se acaban de publicar, que no podemos tener la vista puesta en uno solo. Las compañías nos lo ponen difícil: «Syndicate Wars» o «Z» están ya esperando a que les juguemos. Y por supuesto, «Warcraft II», al final aparecido en nuestro país para gusto de quien no lo tenía aún de importación. Este juego de Blizzard va a ser una sensación similar a «Command & Conquer», y si no, al tiempo. ¿Y que me decís de cómo viene la sección de este mes? Pletórica en todos sus aspectos, porque lo que más me gusta es teneros informados... Y entretenidos.

Al fin, «Warcraft II» ya está aquí, y completamente en castellano –voces incluidas– para que el disfrute sea máximo. Con un amplio rango de mejoras sobre su predecesor en todos los aspectos, incluyendo además un editor para que realicéis vuestros propios niveles. Sé que os gustará a todos, porque las cartas que he recibido de los que ya lo han probado denotan un entusiesmo inmenso, al que me uno desde mi modesta opinión. Si tuviera que recomendaros un juego en este número, sin dude sería «Warcraft II». Pero ahora pasemos e otros temes pendientes.

ESTRATEGIA AL ROJO VIVO

Dejado ye atrás cualquier vestigio de vacaciones, las compañías de software trabajan a toda máquina para hacernos llegar sus nuevos juegos entes de final de año. No es de extrañar, por tanto, que las novedades este mes sean bastante abundantes, y tengamos para mostreros las primeres imágenes de varios juegos muy prometedores.

El primer título es «Wages of War» de New World Computing, que os anunciábemos números atrás. Tendrá simulación económice ya que edoptaremos el papel del propietario de una empresa de mercenarios; pero también acción en tiempo real, porque podremos manejar e nuestros comandos durante las misiones, que se verán desde una perspectiva isométrice 3D. Los caracteres estarán dotados de miles de frames de animación y de rutinas especiales de inteligencia artificial, aspectos ambos que le dotarén de gran realismo.

Una vez perdidos todos los complejos con «Close Combat», Microsoft va a por su segundo juego de estrategia. «Age of Empires» –también conocido como «Tribe»– nos hará responsables de le evolución de nuestro pueblo heste convertirlo en un imperio, muy en la línea de «Civilization», pero en tiempo real. Está siendo desarrollado por Bruce Shelley –codiseñedor de «Civilizetion» junto e Sid Meier–, funcionerá bajo Windows 95 y tendrá grandes posibilidades multijugador.

De Microsoft a SSI, porque sin parer el desarrollo de «Steel Panthers II» han sacado tiempo para reelizer un disco de escenarios pere la primera parte. «Steel Panthers Campaign Disk» contendrá tres nuevas campañas –África del Norte, Barbarossa y Patton– y treinta y cinco escenarios inéditos repartidos por distintas batalles de le Segunda Guerra Mundial.

En esta épоce histórica se embientará también lo nuevo de Avalon Hill: un wargame –«Third Reich»– y une simulación estratégice –«Over the Reich»– que nos pondrá a los mandos de los eviones alemanes y aliados que lucharon sobre Europa.

Continuando con el especial de estrategia de conquista galáctica del mes anterior, tenemos que hacernos eco de dos títulos más. Por un lado, «Galactic Civilizations 2», de Stardock, fiel e la línea clésica de este tipo de programes. Y por otro, «Imperium Galactica» de GT, realizedo en SVGA y que conjuntaré investigación, producción y diplomecia, además de combate. Más o menos lo que todos los juegos de este tipo nosofrecen.

«7th Legion» es un juego de estrategia en tiempo real –otro competidor de «C&C»– que prepere Epic Megagemes, y en el que nuestro ejército está compuesto por gigantescos robots –como los que vimos

Escuela de Estrategas

en «Mechwarrior»– que lucharán contra otros por el control de un planeta. Sus fabulosos gráficos SVGA, junto a una gran variedad de opciones de juego y el posible lanzamiento de una versión shareware le convierten en un título a tener muy en cuenta. Al igual que «World of Wonders», de la misma compañía, y un nuevo representante de la estrategia fantástica, con abundantes ingredientes de rol.
Finalmente, dos buenas noticias breves. Broderbund ha adquirido los derechos de «Warlords III» que está preparando SSG, con lo que hay muchas posibilidades de que se distribuya en España. Y por otra parte, ya disponemos de la primera imagen de «Battleground Waterloo», el nuevo wargame de Empire que sigue con fidelidad la línea marcada por la compañía en su serie "Battleground", con la que está sacando el máximo partido a su engine "Battleview" de construcción de wargames en 3D. Las guerras napoleónicas nos esperan, al igual que vuestras cartas, que visionamos a continuación.

VUESTRAS APORTACIONES

Continúan campando por sus anchas en nuestra gran colectividad los fanáticos de «C&C», pero su número se está viendo igualado por los seguidores de otro juego: «Warcraft II», que ha conseguido hacerse hueco entre la audiencia incluso antes de ser distribuido oficialmente en nuestro país. Tanto es esto que Miguel A. Rodríguez González, de Herrera de Pisuerga, ya se lo ha acabado y para demostrarlo nos manda un disquete con partidas en los últimos niveles, además de otras de «Dune II». Si «Warcraft II» ya se te queda pequeño, puedes hacer dos cosas: probar «C&C», o el importado «Beyond the Dark Portal» u otros discos de escenarios "no oficiales" que ya existen para «Warcraft II». Además se presta para resolver las dudas que hagan falta sobre esos dos juegos.
Sin saberlo, Miguel tiene algunos parecidos con Santiago García, que escribe desde Madrid: los dos nos han mandado un disquete, y los dos nos proponen que incluyamos en el CD de Micromanía lo que nos envían, lo que sentaría precedente para que otros pudiérais hacer lo mismo. De momento, la propuesta está en estudio, pero parece que va por buen camino, por lo que espero empezar a recibir disquetes con vuestros logros y aportaciones. En concreto, lo que Santiago nos ha mandado ha sido un gigantesco fichero con trucos para «C&C» que nos va a venir muy bien. Y sobre la demo de «C&C», espero que disfrutaras la que publicamos en el número pasado.
Lo que es un auténtico misterio es la amenaza alien de «X-COM: Terror from the Deep» para J. A. Montañés Vidal, de Zaragoza, que ya ha avanzado tremendamente en el juego –según me explica con muchos detalles en su carta–, pero que no le va el final. El juego acabará victorioso para ti cuando encuentres la fuente de la invasión alien y acabes con ella. Sobre las bases alien, como bien supones, aparecen de forma más o menos aleatoria según transcurre el juego, pero vigila las zonas con alta actividad alien. Para descubrir los orígenes aliens –hay tres niveles de conocimiento– debes capturar un Comandante HombreCangrejo Vivo, que también te posibilitará para investigar sobre la última nave alien que te queda por descubrir: Leviathan. A partir de aquí, un paso.



The 3rd Reich

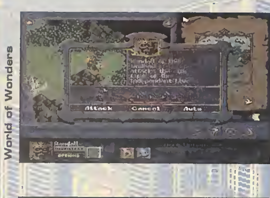

Battleground Waterloo


Galactic Civilization 2


Steel Panthers


Wages of War

Escuela de Estrategas



World of Wonders



Warlords II Deluxe



Age of Empires

Y LOS COMENTARIOS FINALES

Para el jerezano Pablo Reyes Salas paso a desglosar las diferencias entre «Steel Panthers» y «Panzer General». El segundo es un wargame más clásico, pero más sencillo de manejar y más adictivo que el primero, pero también menos profundo.

En cuanto a «Steel Panthers», es un wargame más evolucionado, con las unidades más especializadas y detalladas, así como el campo de batalla, un tanto más denso de jugar, pero también divertido y bien realizado. Entre los dos, me decanto por «Panzer General» por lo fácil y ameno que es, pero «Steel Panthers» sería la segunda opción entre todos los que conozco.

Pasamos la palabra a José Miguel Tomás, de Valencia, que se queja de los retrasos de «Warcraft II» y «Civilization II», además de comentarnos la elevada dificultad de «Covert Operations», y de opinar muy favorablemente sobre Windows 95 como plataforma de juegos. Ya que me pides mi opinión sobre este último tema, a mí personalmente, me parece una evolución un tanto obligada, pero necesaria e inevitable que lleva, no obstante, aparejada unas necesidades hardware muy elevadas para que los juegos funcionen en condiciones óptimas.

Antes de irse, José Miguel nos cuenta cómo acabar fácilmente las dos últimas misiones de los dos bandos en «Warcraft». Su método es primero crear peones para recoger oro e ir construyendo el poblado y unas pocas tropas con que defenderlo. Cuando estemos bien asentados levantamos una torre de hechiceros y creamos cuatro, los cargamos a tope de magia y los hacemos invocar sus criaturas. Después, las lanzamos contra nuestros enemigos, repitiendo el proceso varias veces. Según nuestro amigo, los resultados son sorprendentes. ¿A qué esperáis para probarlo?

Juan Luis Espigares Molina comienza su carta con una enorme e interminable alabanza para «Warcraft II», pero luego se serena y me pide unos consejos. «Allied General» –o «Panzer General II», como prefieras– no tiene la magia y el encanto del primero, aunque sigue siendo interesante, y Windows hace lo que puede por mejorar el interfaz. La Segunda Guerra Mundial en el Pacífico es tan poco usada en wargames porque se reduce prácticamente a combates navales y aéreos, y además no es tan popular y conocida como la ambientada en Europa. A pesar de ello hay wargames que tienen lugar allí.

Para finalizar, te recomiendo la saga "UFO", imprescindible para cualquier estratega de pro.

Acabamos por este mes con Daniel Pol Bach-Hensen de Palma, estratega virguero donde los haya, para el que la estrategia no tiene ningún secreto, a tenor de lo poco que tarda en acabarse los juegos. Como lo que busca son desafíos muy difíciles y de calidad, mi consejo es «Civilization II», «Command & Conquer», «Warcraft II» y, cómo no, «Z», del que hablaremos muy largo y tendido en los próximos números.

Hasta entonces me despido, deseando que tengáis buena suerte en vuestras campañas.

Charles De Gaulle

RANKING DE BATALLAS

No paráis de sacudir la lista con vuestros votos, que colocan dos juegos de Westwood entre las tres primeras posiciones, pero con «Warcraft II» de Blizzard a muy poco de alcanzar el primer puesto. «Civilization II» sufre un ligero estancamiento y «Panzer General» desaparece dejando su lugar a «X-COM Terror from the Deep», que se estrena en nuestro ranking, demostrando que también cuenta con muchos adeptos entre vosotros. Por último, recordad que podéis votar en todas las cartas que mandéis, pero siguiendo las normas.

1.- Command & Conquer
2.- Warcraft II
3.- Dune II
4.- Civilization II
5.- X-COM: Terror from the Deep

Para participar en esta sección con vuestras consultas, consejos, opiniones y votaciones a los mejores juegos, enviad vuestras cartas a: MICROMANÍA, C/ Ciruelos, 4. San Sebastián de los Reyes. 28.700 MADRID. No olvidéis indicar en el sobre «ESCUELA DE ESTRATEGAS». También podéis mandarnos un e-mail al siguiente buzón: **estrategas.micromania@hobbypress.es**


LOCK-ON
Lánzate con Lock-On al alucinante mundo de los combates virtuales. ¡El Casco con Visor te indica la puntuación sirviendo de blanco al adversario y la Pistola emite un rayo infrarrojo con 40 metros de alcance capaz de impactar virtualmente en tu oponente! ¡Ah, y puedes combatir solo o en grupo!
PISTOLA LASER VIRTUAL
... SE ACABARON LOS JUEGOS
BANDAI



UN ASTRONAUTA VETERANO.
UNA PERIODISTA AVENTURERA.
UN CIENTÍFICO FAMOSO.
UN MISTERIOSO ASTEROIDE.
EN EL EXTERIOR,
NADA ES LO QUE PARECE.
AHORA DOBLADO AL CASTELLANO
THE DIG
EL MAYOR DE LOS MISTERIOS TE ESPERA.
LUCASARTS ENTERTAINMENT COMPANY PRESENTA THE DIG - UNA AVENTURA EN EL ESPACIO PROFUNDO, DE SEAN CLARK
PARA PC Y MACINTOSH EN CD-ROM • APROXIMADAMENTE 200 LUGARES A EXPLORAR Y CIENTOS DE ENIGMAS A RESOLVER
VOCES DOBLADAS AL CASTELLANO • DIALOGOS DEL AUTOR DE CI-FI ORSON SCOTT CARD
EFECTOS ESPECIALES CREADOS POR INDUSTRIAL LIGHT & MAGIC • WINDOWS 95 COMPATIBLE
·EN COLABORACION CON EL CINEASTA STEVEN SPIELBERG
Juego The Dig™ y © LucasArts Entertainment Company. Reservados todos los derechos. Usado bajo autorización.
El logo de LucasArts es una marca registrada de LucasArts Entertainment Company. iMUSE es una marca registrada de LucasArts Entertainment Company.
iMUSE U.S. Patente No. 5.315.057. Adaptación al Castellano © 1996 ERBE Software, S.A.
ERBE
MÉNDEZ ALVARO, 57
28045 MADRID
TEL. (91) 539 98 72
FAX (91) 528 83 63
LUCAS Arts





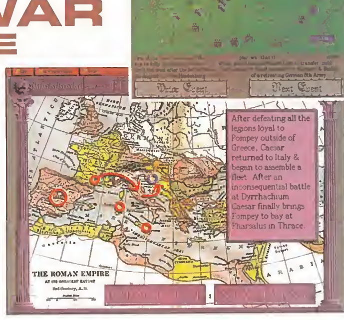

El estudio de la guerra

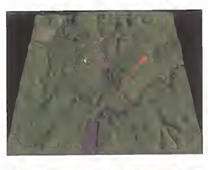


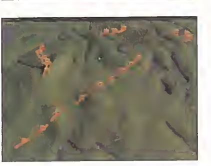
THE WAR COLLEGE

GAMETEK
Disponible: **PC CD-ROM**
ESTRATEGIA

Si tuviéramos que elegir el wargame más refinado y teórico en el arte de la guerra, casi un tutorial de la lucha en el tiempo, nuestra elección sería «The War College». Y eso que no es un wargame especialmente llamativo gráficamente, pues ni unidades representadas como tal tiene, ni tampoco una variedad enorme de batallas –tan sólo cuatro–, pero encierra todo lo que el aficionado a los wargames busca. «The War College» no pretende ser fácil de jugar o intuitivo de manejar, sino enseñar de una manera teórica y práctica el arte de la guerra. Es un wargame, pero toca de lleno la simulación bélica, siendo casi el único en su clase actualmente.







Pharsalus –en los tiempos de César–, Austerlitz –con Napoleón–, Antietam –en la guerra de Secesión Americana– y Tannenberg –en la Primera Guerra Mundial–, son los casos a estudio, cada uno de ellos representativo de una forma distinta de entender las tácticas de combate terrestre a través de los tiempos. La teoría viene representada por cumplida y extensa información sobre cada batalla en cuestión en forma de base de datos interactiva. Y la práctica por unos campos de batalla en relieve 3D –sin hexagonos, dando al terreno la importancia que tiene– de vista superior geográficamente e históricamente fieles con las unidades representadas por figuras poligonales de color. Los mapas pueden ser rotados en cualquier dirección y hacer zooms de cualquier punto, y aunque no son muy extensos, se agradece tener todo controlado para planear mejor las tácticas.

82

La simulación es continua, aunque también podemos detenerla, lo que significa que podemos dar órdenes y modificarlas mientras nuestras unidades se mueven y actúan. El ratón se muestra muy preciso en su labor, y el interfaz también es bastante cómodo. Cada batalla tiene distintas formaciones de tropas posibles, así como de tácticas, y el ordenador se muestra como un formidable adversario, aunque también se puede jugar por modem y red. Su gran nivel estratégico basta para cubrir la pobreza de realización técnica. Deberían haber incluido alguno más, pero aún así «The War College» es un libro abierto para los amantes del wargame.

C.S.G.

Aliens invaden saturno

ALIEN TRILOGY

ACCLAIM
Disponible: **PC CD-ROM, PLAYSTATION, SATURN**
V. Comentada: **SATURN**
ARCADE

No podía quedarse una consola tan "galáctica" como Saturn sin su correspondiente invasión de aliens, y más aún teniendo en cuenta que los clónicos de «Doom» no son muy habituales por la máquina de Sega. Y este es de los mejores, o por lo menos el shoot'em up que mejor ambiente sabe crear, como ya dejó demostrado en su día en la versión PlayStation. Ésta va por los mismos fueros de acción desesperada y desesperante, pero también metódica y pensada, en un ambiente tétrico y sumamente hostil.
El juego consigue lo que quiere, mantener al jugador entretenido cazando aliens mientras evita ser cazado, sintiendo la



emoción de la persecución y los sustos continuos propiciados por los efectos de sonido y los juegos de luces. Los movimientos del personaje –muy suaves y rápidos– son los típicos de estos juegos 3D, y el desarrollo también: avanzar matando y recogiendo munición y bonus hasta alcanzar la salida. La realización tampoco tiene tacha, no es que sea mejor que la de PlayStation, pero plasma con claridad decorados y enemigos, así como explosiones, disparos y demás. Entretiene y se deja jugar, que no es poco.

87

E.G.B.

CAMBIO DE AIRES

NAMCO MUSEUM VOL. 1

NAMCO
Disponible: ***PLAYSTATION***
ARCADE



Vivimos una época en que la nostalgia de los primeros tiempos del vidaojuego está a la orden del día. PlayStation no iba a ser menos, y por ello Namco ha dasempolvado seis de sus mejores arcadas –«Pola Position», «Pac-Man», «Rally-X», «Bosconian», «Galaga» y «Toypop»– para que echamos una lágrima de nostalgia jugando con ellos. Y también para quienes no conocieron aquella mágica combinación de sencillez, adicción y horas interminables frente a la pantalla da la recreativa, la sufran ahora en sus propias carnes, pues la conversión respeta todas las características gráficas y de manajo de los juegos originales para no robarlas ni un ápice da su espíritu, que daspués de tantos años aún se mantiene vivo. Para aquallos que quieran conocer el significado de la palabra adicción.

✪✪✪✪

LAS MUJERES TAMBIÉN LUCHAN

CATFIGHT

ATLANTEAN
Disponible: ***PC CD-ROM (Windows)***
ARCADE

Sa anuncia como el juego definitivo de lucha antre mujeres, y además funcionando an Windows. Con una estética similar a la da «Mortal Kombat», parsonajes realizados en vídeo y sangre a raudalas, «Catfight» nos presenta a diaz variopintas luchadoras por al control del universo. Suena agradable, pero el rasultado no lo es tanto, ya que la realización gráfica es un tanto floja y el manejo se resiste un tanto al principio. Además da la impresión de que el juego no se adapta a la velocidad del procesador, por lo cual en unos ordenadores va muy lento y an otros muy rápido. Y todo eso no puede sar culpa exclusiva de Windows. Llegar a controlarlo es todo un desafío.

✪✪

o MALO oo REGULAR ooo BUENO oooo MUY BUENO ooooo EXCELENTE

Civilizaciones en extinción

THE RISE & RULE OF ANCIENT EMPIRES





SIERRA
Disponible: **PC CD-ROM (WINDOWS)**
ESTRATEGIA

El mundo de las grandes civilizaciones antiguas es un marco incomparable para la realización de un juego de exploración, conquista y desarrollo productivo. Las reglas que deben seguir este tipo de juegos están ya asentadas desde «Civilization», y todos los juegos similares que aparecieron después las han seguido casi al pie de la letra. Sierra no es una excepción, aunque el avance en el tiempo histórico de «Rise and...» se circunscribe tan sólo a la antiguedad, y el juego se centra más en los procesos de producción, expansión, y conquista, con los pertinentes combates –bastante liosos–.

Con un máximo de cuatro civilizaciones, y la posibilidad de jugar por modem o red, iniciamos el juego con un colono que nos posibilitará la fundación de nuestra primera ciudad. En ella comenzaremos la gestión de recursos, la construcción de edificios, y la producción de unidades con las que expansionarnos y conquistar el mundo creado aleatoriamente. Por supuesto que las otras civilizaciones no se están quietas y hacen lo propio, con lo que tendremos que mantener relaciones diplomáticas con ellas y estar dispuestos siempre para la lucha. También podremos comerciar e investigar, sirviéndonos esto último para poder construir nuevos edificios.

Aparece como novedad la figura del filósofo, que nos servirá para repartir conocimientos por nuestro imperio mejorando así nuestras ciudades, unidades militares y las condiciones de vida. Con una realización técnica normal, un interfaz agradable de manejar –aunque algo farragoso–, y un desarrollo de juego muy rápido, es un juego de estrategia interesante. Un buen esfuerzo de Sierra por intentar emular «Civilization», y su excelencia estratégica, pero se queda lejos.

C.S.G.

80

Cuatro son diversión

GALAXIAN 3

NAMCO
Disponible: **PLAYSTATION**
ARCADE

Hay compañías como Namco que tienen una especial habilidad para, conjuntando un grupo de factores ya vistos de sobra, realizar un juego de calidad dotado de estilo propio. En principio «Galaxian 3» no tiene de original ni el nombre, y para más inri es un matamarcianos, y encima en el estilo «Chaos Control». Para echarse las manos a la cabeza. Pero no es así, ya que este juego tiene suficientes elementos para no considerarle como uno más.



Otra vuelta de tuerca

BUST A MOVE 2. THE ARCADE





ACCLAIM/TAITO
Disponible: **SATURN, PLAYSTATION**
V. Comentada: **SATURN**
ARCADE

Por muchos sucedáneos de «Tetris» que hayamos visto, es seguro que todavía a alguien se le ocurre darle una vuelta de tuerca más a la idea para crear un juego totalmente original, pero sin perder las dos cualidades mágicas: sencillez y adicción.

Los encargados de rizar el rizo en esta ocasión han sido Taito al ofrecernos «Bust a Move 2», en los salones recreativos primero, y en las consolas de 32 bits ahora. Los ladrillos de «Tetris» se sustituyen por burbujas de colores que están repartidas en un determinado orden por el decorado. Nuestra misión será la de lanzar burbujas desde la parte de abajo de la pantalla que, al juntarse con otras de su mismo color –en un número mínimo de tres– explotarán desapareciendo. Como al explotar las burbujas también caen las que hay debajo, hay burbujas dotadas de determinados poderes, y la pantalla va bajando hacia nosotros. El juego no sólo prima la habilidad, sino también la inteligencia y la rapidez. Esa mezcla de cualidades que nos ponen de los nervios cuando no se conjuntan bien y nos obligan a echar una partida tras otra.

«Bust a move 2» tiene dos modos de juego: puzzle, en el que tendremos que pasar pantallas siguiendo un recorrido variable por distintas localizaciones; y versus, en el que competiremos contra la máquina o un amigo, opción ésta la más recomendable sin duda alguna. Como era de esperar, sencillo, adictivo, y bien realizado, con gráficos muy graciosos y muchas animaciones, y con los dinosaurios del mítico «Bubble Bobble» como protagonistas. ¿Recordáis? Pues hala, a echaros unas partidas para refrescar la memoria.

88

C.S.G.

En principio, su realización; esmerada hasta en los mínimos detalles, con una calidad de gráficos y suavidad de animación que muchos arcades de naves quisieran para sí.
Luego, el desarrollo del juego, en el que haremos de artilleros de una nave espacial; en plural porque pueden participar hasta cuatro jugadores simultáneamente en la misma partida. La acción avanza por si sola y la máquina se encarga de fijar los blancos a cada jugador.
Y para terminar están las opciones de juego, que nos permiten variar el poder del disparo, la velocidad con que se mueve el punto de mira, o escoger artilleros controlados por la máquina para que jueguen con nosotros. En resumen, un interesante shoot'em up multijugador para PlayStation.

83

E.G.B.

...y además

¡¡¡¡QUEREMOS MÁS!!!!

"NUKE IT"

CRYSTALVISION
Disponible: ***PC CD-ROM***
DISCO DE ESCENARIOS



Hay que confesar que lo estábamos necesitando. Ya era hora que alguien se decidiese a lanzar una monstruosa compilación de niveles y utilidades para «Duke Nukem 3D». Con el juego ya más que explorado y conocido, los más de 300 niveles que incluye «"Nuke It"» nos van a venir de maravilla, pues su variedad de diseños y de complejidades es tremenda. Hay de todo y para todos los gustos, incluyendo más de 50 niveles Deathmatch y multijugador generados al azar, para que no exista la posibilidad de aburrimiento. Y de propina, fondos para Windows, ficheros de trucos y otros extras, juntados todos en un CD que no puedes dejar de tener si ya posees «Duke Nukem 3D». Y si no, ¿a qué esperas para comprarlo?

LA CAZA CONTINÚA

SPACE HULK

ELECTRONIC ARTS
V. Comentada: ***PLAYSTATION***
ARCADE

Con la colaboración de Krisalis, Electronic Arts se ha decidido a versionar el clásico de tablaro para PSX, a priori una máquina ideal para hacer de él una experiencia terrorífica impresionante. Pero, por desgracia, a pesar de la buena voluntad qua exhibe el juago de principio a fin, adolece de las mismas debilidades que la versión de Windows 95 comentada anteriormente, aunque sea comparativamente superior. En lo referente a ambiente, aunque los decorados se pixelan bastante, la sensación de opresión y claustrofobia está bien conseguida, poniendo el sonido mucho de su parte. El punto más flojo se lo lleva el movimiento, excesivamente lento y los giros, demasiado bruscos, lo que repercute directamente en la jugabilidad, que no es óptima pero que, no obstante, invita a echar algunas partidas.

QUAKE
LA REVOLUCIÓN

DESDE QUE ID SENTARA LAS BASES DE UN, POR ENTONCES, NUEVO Y DESCONOCIDO GÉNERO, LOS SHOOT'EM UP DE PERSPECTIVA SUBJETIVA HAN SEGUIDO LA ESTELA –EN ALGUNOS CASOS CON GRAN ACIERTO Y ÉXITO– DE «DOOM». PERO PRÁCTICAMENTE NINGUNO HA SUPUESTO UNA VERDADERA REVOLUCIÓN COMO LA INICIADA CON ÉSTE.

HA SIDO AHORA CUANDO SE HAN PUESTO LAS CARTAS SOBRE LA MESA, Y HA SIDO NUEVAMENTE ID SOFTWARE, DEMOSTRANDO EL PORQUÉ DE SU PRESTIGIO, CUANDO LA NUEVA REVOLUCIÓN HA LLEGADO CON «QUAKE».

POSIBLEMENTE EL JUEGO DE ORDENADOR MÁS ESPERADO.

POSIBLEMENTE, Y HOY POR HOY, EL MEJOR JUEGO DE LA HISTORIA PARA PC.

RECOMENDADO MICROMANIA





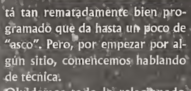
Todo es cierto. Cuando id mostró el pasado año en el ECTS las primeras imágenes de «Quake», Jay Wilbur prometió cosas casi increíbles. Ahora podemos afirmar que no eran sólo promesas. Cuando apareció en Internet la versión test del Deathmatch, se produjo el primer shock a nivel mundial por lo que aquello podía deparar en su versión final. Y ha sido aún mejor. Todo lo que se aseguraba sobre el juego en red parecían fantasías delirantes. Pero era la pura verdad. Tras estudiar «Quake» de arriba a abajo, haberlo jugado hasta la extenuación, probado partidas en red, hurgado en sus entrañas, y buscado fallos por doquier, lo único que podemos asegurar es que estamos ante una nueva revolución en los juegos para PC.

Cuando en 1.993 id rompió todos los esquemas del juego multiusuario con «Doom», difícilmente podíamos imaginar la que se nos vendría encima poco tiempo después –¡qué son tres años!–. ¿Por qué? Simplemente porque «Quake» es un programa que, aparte de la magistral lección de técnica en diseño y programación que ofrece, tiene en la opción multiusuario del juego su baza más importante. Resulta ser, a fin de cuentas, la estrella más rutilante en el firmamento del videojuego actual. Tan sencillo como esto.

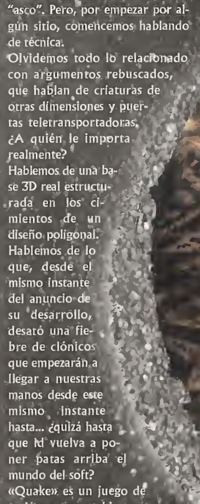


EL IMPACTO

Es difícil hablar de «Quake» y no parar de mentar excelencias, porque la única realidad en la esperadísima producción de id es que está tan rematadamente bien programado que da hasta un poco de "asco". Pero, por empezar por algún sitio, comencemos hablando de técnica.



Olvidemos todo lo relacionado con argumentos rebuscados, que hablan de criaturas de otras dimensiones y puertas teletransportadoras. ¿A quién le importa realmente? Hablemos de una base 3D real estructurada en los cimientos de un diseño poligonal. Hablemos de lo que, desde el mismo instante del anuncio de su desarrollo, desató una fiebre de clónicos que empezarán a llegar a nuestras manos desde este mismo instante hasta... ¿quizá hasta que id vuelva a poner patas arriba el mundo del soft?



«Quake» es un juego de acción, y como tal ha contado con dos prioridades en su desarrollo. Primero, hacerlo rápido y jugable. Segundo, llevar la diversión hasta el límite.

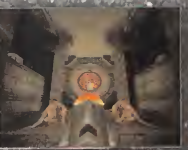
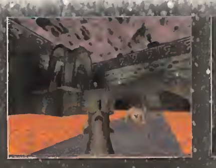
Después vino el increíble trabajo de diseño de niveles, en los que no sólo el tema gráfico brilla a alturas inenarrables –jamás pudimos pensar que semejante trabajo fuera íntegramente realizado con "Deluxe Paint"–, sino que todo el análisis de estructuras 3D esté tan asombrosamente pensado para ofrecer algunos de los mapas más perfectos creados para un juego del género.

Más tarde se abordó el trabajo realizado con Alias en los modelos 3D de los personajes del juego, que ha permitido dar a id una lección en temas de diseño de ani-








maciones basadas en frames, pero en las que influye desde la estructura del entorno, hasta los sombreados y efectos de luces en tiempo real. Efectos que son, sencillamente, dignos de toda alabanza.

LA PRUEBA

Realizar una estimación realista de las posibilidades de gestión de polígonos en tiempo real en PC no es tarea sencilla. Por eso, el diseño ha tendido a reducir al máximo los polígonos para conseguir con un número nada exagerado de los mismos el mayor realismo y naturalidad en las animaciones.

Pero tengamos en cuenta lo que debe primar en un shoot'em up 3D: la jugabilidad. En «Quake» es total. Desde la más absoluta libertad de movimientos, hasta la elección de armas, enemigos y... sí, algoritmos de inteligencia artificial.

Quizás algo simples en apariencia, pero complejos en el fondo. ¿Cuándo se ha visto que si un monstruo daña a otro, estos se puedan enzarzar en un pelea entre sí, dejando olvidado –aparentemente– al usuario. Jamás. Y la verdad es que con cierta práctica es sencillo provocar estas situaciones. ¿Cuándo un enemigo ha sido capaz de perseguirnos durante todo el mapeado de un nivel, salvando alturas, obstáculos, etc., hasta dar con nosotros? Nunca.

El tamaño de los personajes, la variedad de sus acciones, la maquiavélica distribución de trampas, interruptores, plataformas, habitaciones secretas ha sido llevada hasta el límite en «Quake». Tiene todo aquello que se podía esperar del juego, y aún mucho más.

Toda la ambientación resulta, asimismo, sobresaliente. Desde el uso de fuentes de luz, hasta los efectos dinámicos de éstas y, algo fundamental, el sonido. Banda sonora y efectos resultan sobrecogedores en el más amplio significado de la palabra. La labor de Trent Reznor y Nine Inch Nails es sobresaliente, sensacional.

Quizá, tras mucho y mucho jugar, y llegar a conocerse de memoria todo el mapeado del juego –¿enemigos, trampas, secretos y demás, a través de más de treinta niveles, y a la perfección?– se podría argumentar que el modo de un jugador puede llegar a resultar algo monótono. Pero, ¿cuándo hemos dicho que «Quake» esté pensado únicamente para un jugador?

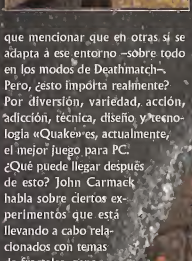
MULTIPLICIDAD

«Quake» demuestra su verdadero potencial en las opciones multiusuario –conexión directa, modem, IPX e Internet–, donde desde un







mínimo de dos jugadores, hasta un máximo de dieciséis, se puede llegar al paroxismo de la adicción. Las múltiples configuraciones –modo cooperativo, deathmatch, guerra entre equipos, posibilidades de afectar, según un modo u otro, a los demás y a nosotros mismos...– hacen que «Quake» indique el camino a seguir a los múltiples programas que aprovecharán su presencia e idea básica, desde este momento. Sienta un nuevo estándar en concepción y desarrollo de software de entretenimiento.

Todo lo que es «Quake» en el modo de un único jugador precisa, exige, además, contemplar los seis niveles exclusivos de Deathmatch, ya que son, sin duda, los mejores de todo el programa, en todos los aspectos –diseño, música, etc.–.

El gore, la adrenalina, la técnica, el diseño gráfico, la estructura de los niveles... «Quake» resulta increíble, pero tiene sus defectos. Aunque parezca mentira.

El primero es el equipo necesario para explotar todo lo que puede dar de sí el juego. No basta con poseer un excelente hard –inexcusable, nos guste o no, hoy día, y no sólo para el caso que nos ocupa–, sino que la cosa se puede complicar con el acceso a redes y disponibilidad de modem, etc.

El segundo es que, al estar basadas en frames, ciertas animaciones no se adaptan completamente al entorno, y el ejemplo más claro está en ciertas posiciones en que queda un enemigo cuando es aniquilado y se ignora que parte de su cuerpo queda sobre una superficie y parte sobre un vacío, permaneciendo rígido todo el esqueleto. Pero hay que mencionar que en otras sí se adapta a ese entorno –sobre todo en los modos de Deathmatch–. Pero, ¿esto importa realmente? Por diversión, variedad, acción, adicción, técnica, diseño y tecnología «Quake» es, actualmente, el mejor juego para PC.

¿Qué puede llegar después de esto? John Carmack habla sobre ciertos experimentos que está llevando a cabo relacionados con temas de fractales, generación en tiempo real de ciertos diseños y animaciones y todo con un detalle perfecto autoconfigurable en función de la perspectiva y, sobre todo, velocidad de juego y diversión. Siempre, con la esencia del shoot'em up en perspectiva subjetiva como base –id asegura que ese, y no otro, es su campo–. Y, pese a todo, los rumores, como siempre, se desatan en torno a id y su trabajo.

El último, parece que ya confirmado, es la salida de John Romero de id para fundar una nueva compañía de juegos. Algo que puede afectar a id en múltiples sentidos... o tal vez no. Pero si la genialidad se reparte, ¿qué puede haber de malo para el futuro del videojuego? Más bien, al contrario, sólo puede implicar cada vez más y mejores juegos. Pero muy difícil será superar al mejor programa existente para PC, «Quake».

F.D.L.

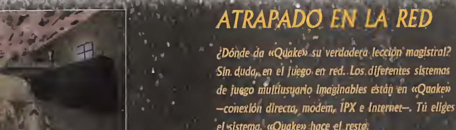


LO BUENO: TODO. «Quake» es genial en todos y cada uno de sus aspectos. Las opciones de multiusuario son increíbles.

LO MALO: Algo habrá, es un suponer.

98





ATRAPADO EN LA RED

¿Dónde da «Quake» su verdadera lección magistral? Sin duda, en el juego en red. Los diferentes sistemas de juego multiusuario imaginables están en «Quake» –conexión directa, modem, IPX e Internet–. Tú eliges el sistema. «Quake» hace el resto.

Sin embargo, el mayor problema al jugar vía Internet estriba en la velocidad de acceso a la información y, por tanto, la velocidad de juego. Es notorio que en muchísimos países del globo –España incluida–, esta velocidad de transferencia de datos puede ser desesperante en múltiples ocasiones, lo que hace que las partidas en modo Deathmatch de hasta 16 jugadores –posibles a través de la red– sean un suplicio más que una diversión. Pero el problema está en vías de solución.

Hasta el momento, una alternativa estaba en el sistema Kali, diseñado para hacer que la conexión a ciertos servidores de Internet sea interpretada como una conexión IPX –juego en red de área local–. Pero la verdadera maravilla está por llegar, cuando John Carmack tenga a punto el QUAKEWORLD, en el que actualmente está trabajando. Un sistema tal que, en primer lugar, pretende asegurar una velocidad de juego a través de Internet similar a la conseguida en el modo de un único jugador sobre una única CPU. Se prevé que pueda haber ciertos defectos en la transferencia de datos, sobre todo al disparar contra otro jugador, pero aún así no habría comparación con la velocidad actual.

En segundo lugar, cada usuario que se encontrara en juego en modo Deathmatch entraría a formar parte de una comunidad global, de forma que todo acto realizado en el juego se almacenaría en el servidor de Id, pudiendo ser luego consultado por usuarios de todo el mundo –por ejemplo, los diez mejores jugadores de «Quake» en todo el mundo, o la partida ininterrumpida más larga, o la mejor puntuación, etc.–. Pero eso sí, el QuakeWorld, aunque muy asequible, no será totalmente gratuito.

Para completar la faena, se está creando un grupo mundial de equipos de Deathmatch para jugar a «Quake». Los QUAKE CLANS, son equipos formados por un mínimo de cinco usuarios que se agrupan bajo un símbolo y un color de traje común, y que pueden ser registrados oficialmente por Id en sus páginas WEB http://www.idsoftware.com, pasando a formar parte de la legión de seguidores de «Quake» a nivel mundial.

Por lo que respecta a páginas WEB no oficiales de «Quake», existen cientos de ellas en las que encontrar todo tipo de información, pantallas, trucos, etc, sobre «Quake». Una de las más completas que hemos encontrado es THE QUAKE STOMPING GROUNDS http://www.stomped.com una página abierta desde el lanzamiento mismo de la versión de prueba del deathmatch de «Quake», en febrero de este año, en la que se puede encontrar todo lo imaginable referente al juego.

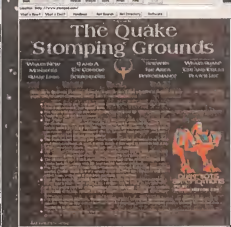
Posee una de las más extensas y completas listas existentes sobre servidores disponibles en todo el mundo para jugar a «Quake» a través de Internet, amén de soluciones, estrategias, pistas, trucos, pantallas, noticias... y algo más, verdaderamente alucinante.

Es previsible que en el futuro alguien comercialice un editor para «Quake» lo bastante potente y asequible como para hacerlo accesible a la gran mayoría de usuarios, pero mientras tanto se pueden obtener varios "patches" realizados por usuarios individuales, que alteran, de forma significativa, diversos aspectos de «Quake». Algunos que hemos descubierto y probado, permiten variar la acción de ciertas armas, haciendo que, por ejemplo, se pueda lanzar un garfio con el hacha, quedando colgados de una cuerda en cualquier lugar, pudiendo luego usar un arma distinta para disparar mientras permanecemos de semejante guisa.

Otros consisten en conjuntos de texturas para el juego en red, que alteran sensiblemente el aspecto de los oponentes, desde un depredador –como el de la película de Schwarzenegger–, hasta un "stormtrooper" de la saga «Star Wars». Y hay cientos de estos "patches" que consiguen efectos impensables.

Todo un mundo por descubrir, que la red se encargará de abrir a todo el planeta...

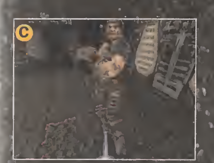




SALIDOS DEL INFIERNO

Nadie dijo que «Quake» fuera sencillo. Ni siquiera en el nivel de dificultad "Easy", apto en la práctica según sus creadores para bebés y viejecitas venerables.

Por si no fuera bastante complicado encontrar la salida de este infierno, tiene sus particulares diablillos pululando por ahí para hacernos la vida algo menos fácil, aunque mucho más divertida. Sentaos que comienza el desfile.









A ROTTWEILER

Perrito, perrito... Qué dientes tan grandes tienes... ¿No pensáis que un bozal sería demasiado cruel para un animalito tan encantador? Total, sólo está entrenado para atacar y despedazar a todo lo que se mueva, lo que no es tan grave. Aunque casi es mejor dispararle en cuanto se mueva, para evitar disgustos.

B ENFORCER

Estos tipos vienen a ser una especie de Grunt, que veremos a continuación, de mayor rango, y con algo más de mala leche. Algo que va en proporción directa a su resistencia, capacidad de infligir daño, y puntería. Pero, ¿acaso nos vamos a detener por eso?

C GRUNT

Se cuenta que les encanta aniquilar soldados, porque ello implica que sus zonas más sensibles disfrutan de una agradable sensación de placer. Una especie de orgasmo sangriento. Pero la verdad es que no es tan fiero el león, y con un par de disparos caerán a nuestros pies, completamente rendidos. ¡Qué bonita historia de amor!

D CABALLEROS

Son pequeñitos, y tienen mal genio. Creen que por llevar una espada son alguien, pero por mucho que se esfuercen no son un enemigo demasiado temible. Eso sí, suelen atacar en grupo –lo que no dice mucho en favor de su valentía–.

E CABALLEROS DE LA MUERTE

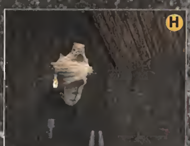
El padre de todos los caballeros. No le gusta que ataquen a sus pequeños, le encanta fardar de armadura brillante y posee una tizona muy, muy grande con la que adora hacer rodajas a sus enemigos, además de mandarles unas caricias demasiado calientes en largas distancias. Pero no hay que dejarse deslumbrar por sus corazas.

F ROTFISH

¿Qué hay más peligroso que una piraña en una bañera? Pues estas encantadoras sardinillas, que a poco que caigamos en un estanque de agua intentarán averiguar el valor nutritivo de nuestra carne, catándola







con estupendos mordiscos. Lo bueno es que apenas son resistentes. Lo malo es que suelen abundar.

G ZOMBIS

George A. Romero estaría encantado con la legión de extras que podría contratar para su próxima película, con efectos especiales ya incluidos en el lote, puesto que atacan con pedazos de sus pútridos cuerpos, pero en nuestro caso el problema está en matar a lo que ya está muerto. Bueno, matar, no se les podrá matar, mas ¿qué nos impide convertirlos en trocitos?

H ESCUÁLIDOS

Son una mezcla entre fantasma, mariposilla silvestre y serpiente escupidora. Son feos, emiten un gemido característico y no son demasiado duros, pero suelen moverse bastante, con poca consideración hacia nuestra escasa puntería.

I OGROS

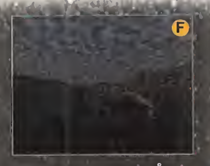
¡Son ellos! ¡El eslabón perdido! Bueno, a lo mejor no, porque el hecho de andar en una mano con una sierra mecánica, y en la otra con un saco de granadas les hace perder ese aspecto humano tan simpático.

J SPAWN

Por fin nuestra pesadilla de cuando éramos niños se ha hecho realidad. El Blandi Blub nos ataca y, para más inri, además de lo pesado que es, saltando y rebotando por suelos y paredes, explota como una bomba al dispararle. O sea, mucho cuidado con ellos.

K MALIGNOS

Saben que están en peligro de extinción, y que nosotros somos la causa, lo que hace que no nos tengan demasiada simpatía. Son rápidos, ágiles, enormemente agresivos y despreocupadamente salvajes. Su diversión preferida es descuartizar héroes, así que lo mejor es no darles la menor oportunidad.



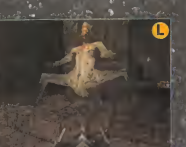

L VORAS

¿Qué puede salir del cruce entre una araña, un ogro, el yeti y un cañón? Pues esto es lo más parecido que hemos encontrado. Son resistentes de verdad, tienen una puntería endiablada y por nada del mundo hay que acercarse a ellos. Duro, y a la cabeza.

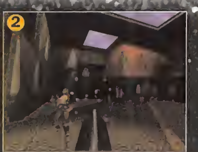
M RASTROS

Con estos no hay discusiones que valga ni intentar apaciguarlos mediante palabras amables. Hasta el resto de los monstruos les tienen verdadero pavor y, para acabar con ellos, hay que darles, una, y otra, y otra vez, hasta que se nos duerma el dedo en el gatillo. Las explosiones le suelen amedrentar, pero son extremadamente inteligentes.

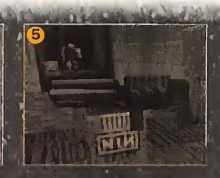










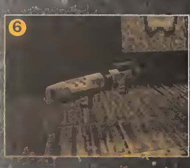


POTENCIA DE FUEGO

Dicen que la mejor defensa es un buen ataque, y si sabemos que ante el reto de «Quake» nos puede esperar una paliza tremenda, ¿por qué no usar todas las armas a nuestro alcance? Literalmente. Por eso, los chicos de id al menos han tenido la deferencia de proporcionar una buena panoplia de artefactos con los que hacer frente –lo de salir victorioso está por ver– a todo lo que se nos viene encima –también literalmente–. Dicho, hecho y explicado. Como sigue.

1 HACHA

Cuando todo está perdido menos la esperanza y la moral, siempre nos quedará el hacha para sobrevivir unos segundos más –no esperéis nada más–. Pero, eso sí, hay que hacer notar que un duelo a hachazos en una partida en Deathmatch es algo digno de ser contemplado.



2 RIFLE

Junto con el hacha, constituye el armamento básico, pero tampoco esperéis milagros de un simple rifle. Los enemigos más débiles no son un problema, pero en cuanto nos plantemos frente a algo más gordo, no se pueden dar garantías.

3 ESCOPETA DE DOBLE CAÑÓN

Bastante buena en distancias cortas. Bastante inútil a larga distancia. Gasta demasiada munición y es algo lenta en la recarga, lo que no la convierte en el arma ideal, pero en líneas generales resulta muy digna.

4 ESCOPETA DE CLAVOS

La cosa se empieza a poner seria con las armas de clavos –no olvidemos el perforador–, ya que aunque no muy espectaculares, sus resultados son excelentes ante casi todo tipo de enemigos. Muy recomendable.

5 PERFORADOR

Un arma magnífica. Apenas existe monstruo que se le resista.
Se compone de cuatro cañones giratorios que lanzan clavos a una velocidad del demonio. Su mayor inconveniente es que traga más munición que gasolina un coche de los años cincuenta, lo que en el momento más inoportuno nos puede dejar vendidos.

6 LANZAGRANADAS

Es un arma relativamente notable. Excelente a gran distancia, si se tiene la puntería suficiente, ya que puede reducir a pedazos todo lo que toque, en uno o sucesivos impactos. La mayor ventaja que aporta es que las granadas explotan a los pocos segundos de caer al suelo, si no alcanzan en primera instancia su objetivo, lo que de todas formas puede afectarlo de modo importante. Eso sí, mucho ojo con el rebote de la granada.

7 RAYO

Discreto, silencioso, rápido, efectivo... enormemente costoso en baterías. Resultaría el arma definitiva si no fuera por ese pequeño defecto. Deja seco todo lo que toca, sí, pero aguantar todo un nivel con este arma es casi tan improbable como acertar una primitiva con bote.



8 LANZACOHETES

Lo mejor para las grandes distancias. Muchas veces ni siquiera es necesario apuntar, y su potencial de destrucción es enorme. Su inconveniente principal es que, usado en distancias cortas, nos puede hacer mucho daño, ya que la explosión de los cohetes afecta a un área considerable. De cero a diez, se merece un nueve, por lo menos...









ALIMENTO PARA LA LUCHA

Un arma sin munición es como un coche sin gasolina. Y además no hay cosa tan desesperante como disponer de un lanzacohetes o un rayo, y no tener nada con que alimentarlos para su uso. Y muchas veces no es sencillo encontrar esta munición, que se puede esconder en el rincón más insospechado. Lo mejor en «Quake» es que el uso de cierta munición es polivalente. Lo peor, que cuanta más tengamos, más tenderemos a gastar, lo que es un error gravísimo.





CARTUCHOS

Disponibles en dos tamaños, son válidas para el rifle y la escopeta de doble cañón, las cargas mínimas que encontraremos tienen veinte cartuchos, lo que a decir verdad, tampoco es demasiado.



CLAVOS

Sólo aptas para la escopeta de clavos y el perforador. Aunque en algún momento parezca que hay demasiadas cajas repartidas por cada nivel, nunca sobrarán –creednos–. Las cajas pequeñas poseen una carga de veinticinco clavos.

GRANADAS

Esto es de lo mejor que se puede encontrar. Sólo se pueden utilizar con el lanzagranadas y el lanzacohetes y no son muy abundantes, por lo que conviene racionarlas sabiamente. El paquete más pequeño contiene cinco granadas.



BATERÍAS

Para que nuestro fulgurante rayo siempre esté contento. Pero son tan efectivas como breves, ya que el rayo consume una cantidad enorme de energía.

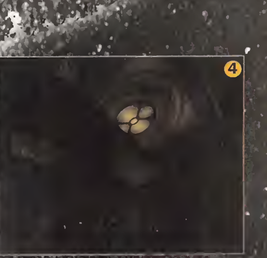
LA BELLEZA DEL INFIERNO

Podrá ser un lugar terrible por sus trampas, sus habitantes, sus peligros constantes..., pero posee una belleza extraordinaria. Y es que resulta casi imposible llegar a algunos lugares y no quedarse extasiado ante el detalle, el realismo y extremadamente complejo y efectista diseño que poseen algunos de los niveles de «Quake».

La combinación de múltiples texturas y superficies –madera, metal, piedra...– producen un efecto combinado tan increíble como magnífico y suntuoso. Estamos ante lo que, posiblemente, es el mejor uso dado a las posibilidades del clásico y, hoy día, hasta denostado por algunos, «Deluxe Paint». La explosión gráfica que los artistas de id han concebido es apreciable en toda su excelencia a la máxima resolución permitida por «Quake» –1.280x1.024 pixels–, sólo apta si contáis en vuestro equipo con una tarjeta gráfica que tenga al menos un par de megas de RAM, y un driver VESA de última generación.

Pese a que en resoluciones intermedias –no VESA, como por ejemplo 360x480– la calidad gráfica ya es notable, el uso de opciones de alta resolución produce resultados fascinantes. Pero, eso sí, el uso de resoluciones como la máxima mencionada, es sólo aconsejable si se posee una tarjeta aceleradora, ya que en caso contrario es totalmente imposible jugar, dado que la velocidad del vídeo baja drásticamente. Y resultaría bastante bobo que por ver las cosas un poco más bonitas, se perdiera por completo la jugabilidad.





4



TRUCOS Y RAREZAS

Existen demasiados comandos en «Quake» como para comentarlos en detalle –sobre todo en lo referente a las múltiples aplicaciones de la orden "Alias", magnífica para automatizar ciertas tareas–, pero aquí van algunos, entre trucos y curiosidades, que os ofrecerán un simple esbozo del potentísimo diseño del programa.

GOD. Activa el "God Mode". Invulnerabilidad total (excelente).

FLY. Activa el modo de vuelo. Ideal para salir de situaciones apuradas.

IMPULSE 9. Da todas las armas, con toda la munición, y todas las llaves.

IMPULSE 11. Da una de las cuatro runas (hay que salir de la consola para que se active).

IMPULSE 255. "Quad Cheat". Se obtiene el mismo efecto que al coger el símbolo de destrucción cuádruple.

RECORD (nombre) (nivel). Graba una demo de la partida con el nombre que se quiera, y en el nivel elegido. Ejemplo: RECORD DEMO1 E2M4
Grabaría una demo llamada DEMO1 en el nivel 4 del episodio 2.

PLAYDEMO (nombre). Visualiza la demo grabada con RECORD.

STOP. Detiene la grabación de la demo.

REGISTERED 1. Hace creer a la versión shareware que es la versión registrada, permitiendo el acceso a las puertas que dan paso a los episodios 2, 3 y 4, pero al intentar cargar uno de estos en la práctica, el juego se queda colgado.
Para contemplar el acceso al episodio final, un truco consiste en cargar el nivel E1M7, obtener las cuatro runas con IMPULSE 11 (cuatro veces), y eliminar al enemigo final de este primer episodio. Al volver a la sala que da acceso a los distintos episodios, se habrá abierto este acceso.

A FOV x. Altera la distancia del punto de fuga de la perspectiva contemplada por el jugador, de modo que distorsiona todo el entorno. El valor por defecto es 90. Un valor mayor ofrece una perspectiva mucho más profunda y forzada. Un valor menor produce un efecto de zoom de acercamiento.

GIVE x. Proporciona el arma número X, variando su valor entre 1 y 8.

GIVE S/N/R/C/H x. Proporciona un ítem concreto en cantidad X. La clave para cada ítem es: S, cartuchos; N, clavos; R, granadas; C, baterías; H, energía.

B NOCLIP. Activa y desactiva el "Clip Mode", permitiendo atravesar paredes, objetos, etc. Dado que «Quake» NO tiene opción de mapa



LA CONSOLA

El corazón de «Quake», lo que puede hacer que las cosas cambien radicalmente de aspecto y, sobre todo, la absoluta libertad que id ofrece al usuario para hacer prácticamente lo que quiera en el juego, resultando casi imprescindible para el juego en red, se ha ideado como un sistema similar al prompt de MS DOS, a través del cual ciertas configuraciones visuales, y de contenido, pueden ser variadas sin mayores problemas.
La puesta en práctica de los múltiples trucos que se pueden activar en «Quake» –pese a que, oficialmente, según id NO existen trucos para el juego– también se efectúa a través de este curioso interface.



accesible al usuario, este comando, en combinación con el del modo de vuelo, por ejemplo, permite obtener una perspectiva del nivel en el que nos encontremos, desde cualquier ángulo, saliendo del mapa y moviéndonos en torno suyo.

NOTARGET. Nos hace indetectables a los diferentes enemigos.

TIMEREFRESH. Congela momentáneamente el juego, efectuando una rotación de la vista (360 grados), y calcula la velocidad del video en fps.

CL_ROLLAN-GLE x. Varía en la cantidad X el ángulo de verticalidad del protagonista al chocar contra un objeto o una pared.

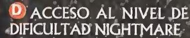
C R_FULL-BRIGHT 1. Altera el brillo y contraste del entorno, saturándolos al máximo. El valor por defecto es 0. Al pasarlo a 1 se pierde todo el juego de luces y texturas, con una visión muy estridente del entorno, pero elimina todas las sombras, pudiendo descubrir objetos y enemigos situados entre tinieblas.

MAP ExMy. Acceso directo a cualquier nivel del juego. X es el indicativo del episodio (de 1 a 4) e Y es el número del nivel (entre 1 y 8, como máximo). Dado que en todo episodio existen niveles secretos, y no coinciden en su número con el orden seguido en el desarrollo de aquel, más abajo tenéis la lista completa de episodios y niveles de «Quake».



SV_FRICTION x. Reduce o aumenta la fricción de la superficie sobre la que se desplaza el personaje protagonista, haciendo que se deslice por la inercia al parar, o que se frene en seco. El valor por defecto es 4.

SV_GRAVITY x. Reduce o aumenta el valor por defecto (800) de la fuerza de gravedad simulada. En valores próximos a 100, el efecto es similar al que se puede contemplar en el nivel ZIGURAT VERTIGO del episodio 1.



D ACCESO AL NIVEL DE DIFICULTAD NIGHTMARE

Ni fácil, ni normal, ni difícil. Si queréis jugar a «Quake», de verdad, en el modo de un jugador, debéis hacerlo en la dificultad "Nightmare", y descubrir el sadismo de los diseñadores de los niveles del juego.
En principio oculto, el acceso a este nivel de dificultad se realiza del siguiente modo.
En primer lugar, escoged una dificultad cualquiera y luego entrad al portal que da acceso al episodio 4, donde aparece el mensaje "Your worst nightmare come true". Lanzaos a la piscina e, inmediatamente, pegad la espalda del personaje a la pared. Al atravesar la piscina caeremos sobre unas vigas de madera.
Ahora, mirad a la pared izquierda y veréis una puerta al final de las vigas. Entrad y seguid por el pasillo hasta el final. Allí descubriréis el acceso hacia una verdadera pesadilla.



EPISODIO 1. DIMENSION OF THE DOOMED

1. THE SLIPGATE COMPLEX (E1M1)
2. CASTLE OF THE DAMNED (E1M2)
3. THE NECROPOLIS (E1M3)
4. THE GRISLY GROTTO (E1M4)
5. ZIGURAT VERTIGO (E1M8. NIVEL SECRETO)
6. GLOOM KEEP (E1M5)
7. THE DOOR TO CHTHON (E1M6)
8. THE HOUSE OF CHTHON (E1M7)

EPISODIO 2. THE REALM OF BLACK MAGIC

1. THE INSTALLATION (E2M1)
2. THE OGRE CITADEL (E2M2)
3. THE CRYPT OF DECAY (E2M3)
4. THE UNDEREARTH (E2M7. NIVEL SECRETO)
5. THE EBON FORTRESS (E2M4)
6. THE WIZARD'S MANSE (E2M5)
7. THE DISMAL OUBLIETTE (E2M6)

EPISODIO 3. THE NETHERWORLD

1. TERMINATION CENTRAL (E3M1)
2. THE VAULTS OF ZIN (E3M2)
3. THE TOMB OF TERROR (E3M3)
4. SATAN'S DARK DELIGHT (E3M4)
5. THE HAUNTED HALLS (E3M7. NIVEL SECRETO)
6. THE WIND TUNNELS (E3M5)
7. CHAMBERS OF TORMENT (E3M6)

EPISODIO 4. THE ELDER WORLD

1. THE SEWAGE SYSTEM (E4M1)
2. THE TOWER OF DESPAIR (E4M2)
3. THE ELDER GOD SHRINE (E4M3)
4. THE PALACE OF HATE (E4M4)
5. HELL'S ATRIUM (E4M5)
6. THE NAMELESS CITY (E4M8)
7. THE PAIN MAZE (E4M6)
8. AZURE AGONY (E4M7)



OBJETOS DEL DESEO

Hay en «Quake» más de una sorpresa que descubrir, y más de un objeto que puede permitir que pasemos del cielo al infierno, y viceversa. No son muchos, pero sí están distribuidos a lo largo y ancho del juego, estratégicamente colocados. Su utilidad se revela casi al momento de ser adquiridos, pero, para evitar confusiones, repasemos los más importantes y su función primordial.

ARMADURAS

Existen tres tipos, identificables por su color: verde, amarillo y rojo, yendo en este sentido de la más débil a las más resistente. Creednos, son realmente útiles.

MOCHILAS

Cuando un enemigo muere —bien en el modo de un jugador, o en cualquier partida de Deathmatch— podemos recoger su mochila con todo lo que porte en materia de munición y armamento. No todos los enemigos originales del modo un jugador llevan una mochila, pero siempre que tengáis oportunidad de haceros con una no la paséis por alto.

MEGASALUD

¡Sí, sí, sí! ¿Qué mejor cuando no se anda sobrado de fuerzas, que añadir cien puntos extra de energía a nuestro marcador? Eso sí, una vez sobrepasado el nivel original de cien —el máximo sólo puede alcanzar 200— estos puntos extra irán desapareciendo poco a poco, hasta detenerse en los cien puntos originales.

LLAVES

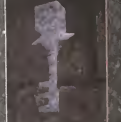
La clave —las claves— para el avance hasta el punto final de cada fase. Sólo existen dos llaves —plateada y dorada, para sus respectivas puertas— en cada nivel, pero constituyen realmente el objetivo a alcanzar, a corto plazo, en cada uno de ellos.

CAJAS EXPLOSIVAS

¡Oh, oh! Mucho ojo con estos "paquetitos". En sus dos tamaños pueden hacer mucha pupa al enemigo si sabemos hacerlos explotar en el momento adecuado, con un simple disparo. Pero más vale que no se os vaya el dedo del gatillo si estáis próximos a ellas, ya que el impacto sobre nuestro nivel de energía puede resultar irremediable.

BIOUNIFORME

¡Buen invento! Permite respirar sin dificultades bajo el agua y el fango, y protege de los lagos de ácido por completo, pero su duración es limitada y a los pocos segundos sus efectos protectores desaparecen. ¿Y con la lava? ¡Oh, oh...!





PENTAGRAMA DE PROTECCIÓN:

¡La caraba! O sea, invulnerabilidad total. Nada nos puede hacer daño —ni la lava—. Resistencia completa a TODO. Repetimos, TODO. ¿Otra vez? TODO. Pues eso.

ANILLO DE LAS SOMBRAS

El juego del gato y el ratón. O mejor, el escondite. ¿A que no me ves? Es lo lógico, puesto que nos hace invisibles —a excepción de los ojos—, y los enemigos no nos detectarán, a no ser que hagamos alguna tontería como dispararles estando justo a su lado.

DESTRUCCIÓN CUÁDRUPLE

Por si el enemigo no quería caldo, aquí tiene cuatro tazas. Servidas en un efecto de multiplicación del potencial destructivo de nuestro armamento. ¿Habéis visto como saltan en pedazos sólo con la escopeta de dos cañones?



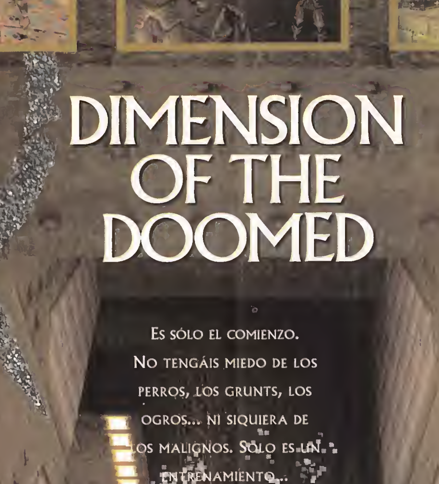








DIMENSION OF THE DOOMED



Es sólo el comienzo. No tengáis miedo de los perros, los grunts, los ogros... ni siquiera de los malignos. Sólo es un entrenamiento... El problema, claro, es que nadie nos ha entrenado para a su vez afrontar este "entrenamiento". Por eso, quizás, aprenderemos que morir es demasiado sencillo, que la munición siempre se acaba demasiado rápido. La Runa de la Magia Terrenal espera al final del camino en este primer episodio. Mas no está sola. Alguien la vigila muy de cerca...







1.A



1.B



1.B



1. THE SLIPGATE COMPLEX

1.A. Nada más comenzar, a la derecha, se puede contemplar una galería con luces parpadeantes. Si saltamos allí, y disparamos hacia el muro en el que se puede ver una luz roja, descubriremos una caja de cartuchos escondida.

1.B. Tras bajar por el ascensor, antes de entrar en el edificio, saltad al foso de agua, por la parte derecha, entrando en un túnel allí escondido. Si avanzamos, llegaremos a una caverna en la que se encuentra una caja de megasalud.
Para regresar, id hasta el fondo a la derecha, cogiendo un ascensor que nos lleva de nuevo arriba, para recoger entonces la armadura verde.

1.C. Nada más entrar en el complejo, a la derecha vemos una columna. Colocándonos a la espalda de ésta, y mirando hacia arriba, vemos en ella una pantalla. Si la disparamos, subiremos a la galería que hay detrás. Girando a la derecha, veremos una pantalla parpadeante. Disparadla y entrad para coger el símbolo de destrucción cuádruple.
El acceso a este lugar también se puede realizar por la parte posterior, más adelante en el nivel, justo cuando comienza la rampa de descenso, disparando a la pared derecha que presenta un aspecto distinto al resto.

1.D. Ante el primer estanque de ácido, que se cubre al presionar un interruptor a la derecha, descubrimos en la pared de nuestra izquierda una cruz roja en un pequeño hueco. Si la disparamos y giramos a la izquierda ligeramente, veremos abrirse un muro tras el que se esconde una escopeta.

1.E. Al bajar por la rampa, descubrimos junto al segundo interruptor una estructura cúbica en el centro de la gran sala, con un hueco en el centro. Para llegar allí, saltad sobre la barandilla de la rampa, luego sobre el cono de luz, y por fin sobre el interruptor. Desde allí nos lanzamos a por los escalones que hay en la estructura para así subir arriba.

1.F. Al final de la rampa, coged el biouniforme que hay tras la columna y lanzaos al estanque. A la derecha descubriremos la entrada de un túnel subacuático, al final del cual encontraremos, hacia arriba, la entrada a una sala oculta.



1.C



1.D


1.C


2.A


2.A


2.B

2. CASTLE OF THE DAMNED

2.A. Tirándonos al foso del comienzo, a la derecha, encontraremos un muro de color verde. Al dispararle, y abrirse, descubriremos un túnel en cuyo final se encuentra la primera habitación secreta de este nivel.

2.B. En la sala que hay subiendo las escaleras cercanas a la puerta que se abre con la llave de plata, veremos una gran columna a la derecha. En su cara derecha existe un ladrillo, abajo, ligeramente sobresaliente. Si lo empujamos, en la pared del fondo se abrirá un muro para que podamos recoger el símbolo de destrucción cuádruple.

2.C. Tras superar el pasillo con las trampas de clavos –o bien llegando por debajo, al meternos por el estanque–, llegamos a una sala en forma de U, con un arco que cruza de un lado a otro del camino. Disparando al símbolo rojo, el arco se retirará para coger la armadura amarilla.
Si nos tiramos al agua, bajo el símbolo rojo se abrirá un muro que da acceso a un teletransportador.


2.C


1.E


1.F



3.C



3. THE NECROPOLIS

3.A. Desde la habitación en que se encuentra un ogro tras unas barras, existen dos caminos. Una escalera a la derecha, y una puerta a la izquierda. Bajad por las escaleras y seguid hasta llegar a un pequeño puente. Saltad abajo. A la izquierda del puente hay un hueco. Al disparar contra él se abre un pequeño muro justo debajo, con un habitación secreta.

3.B. Situados sobre el puente descrito en el punto anterior, si bajamos por la sala con las escaleras pegadas a la pared, llegamos a un corredor en cuyo final nos toparemos con un lago. Coged la llave de oro.
En la pared del fondo, en el centro, existe una parte del muro con una textura algo distinta al resto. En ese lugar, justo, existe un pozo por el que llegar a una gruta y así recoger el anillo de las sombras.

3.C. Situados en el pasillo desde el que dos ogros nos disparan desde un par de plataformas colocadas sobre nuestras cabezas, existe un acceso cerrado por barras. Matando a los ogros se abrirán y, al disparar contra la pared del fondo, accederemos a un teletransporte que nos llevará hasta las plataformas mencionadas.













4. THE GRISLY GROTTO

4.A. Nada más entrar por la puerta, disparad a dos símbolos rojos situados a izquierda y derecha, La plataforma superior caerá descubriendo el primer secreto del nivel.

4.B. Llegamos al gran lago. Coged el traje y sumergíos. Si mientras nos hundimos miramos hacia arriba y ligeramente a la derecha, veremos un diminuta abertura, muy cerca del portal del que surgen burbujas de aire. Yendo hacia la abertura encontraremos una caverna con granadas.

4.C. Estamos en la sala con dos estanques de ácido, dos galerías desde las que nos disparan ogros y un ascensor en la pared. Subid al piso superior y completad la secuencia pisando todos los símbolos de Quake. A los lados de esta habitación se abren entonces sendos huecos que se comunican con las zonas en las que están los ogros del nivel inferior. En éstas, pulsad un interruptor en cada una. El mensaje "A Secret Cave has Opened" aparecerá en pantalla, indicando el acceso bajo el agua, descubierto en el lago, llegando así al subnivel Zigurat Vertigo.



5.A


6.A


5.B


5.A


5.B


6.D

5. ZIGURAT VERTIGO

5.A Coged el pentagrama situado ante la pirámide. Saltad hacia la derecha, cayendo en la lava. Bajo el puente hay un acceso a una habitación secreta.

5.B. Al abrir la puerta con la llave de plata, id al fondo, a la izquierda, hasta el final. Disparad a la pared de la derecha, en la que un muro se desplazará para descubrir otro secreto del nivel.

6. GLOOM KEEP

6.A. Lanzaos al foso por la derecha. En la pared de este lado hay una cavernita bajo el agua con clavos y cajas de energía.

6.B. Entrando en el castillo por la puerta de la derecha, no la central, llegaremos a una sala con un muro en forma de L –hay que mirar desde lo alto de la escalera–. Saltemos encima de este muro para coger impulso y poder saltar después al balcón que existe enfrente.

6.C. En la habitación en cuyo centro existe una columna, en la que se sitúa una antorcha, hay que colocarse justo debajo de ésta y saltar.
En el muro de detrás se abrirá una puerta secreta. Tras ella, se puede recoger una armadura amarilla.

6.D. Llegad, subiendo unas escaleras, hasta la habitación en cuyo suelo se proyecta una gigantesca sombra con el símbolo de Quake. En la pared del fondo existe un teletransporte, al que deberemos entrar por detrás, para llegar a la parte superior del edificio del comienzo del nivel, donde hay un símbolo de destrucción cuádruple que nos ayudará a eliminar al Rastro que hay al volver por el transportador.

6.E. En la habitación donde se encuentra el portal que nos permite escapar del nivel, existe una puerta secreta justo en la pared de enfrente, en la parte central. Si disparamos, el muro se correrá descubriendo una armadura verde.





6.C



6.B





6.E







7. THE DOOR TO CHTHON

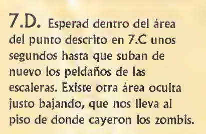
7.A. Al comienzo, seguir el pasillo de la izquierda. En la habitación con luces amarillas en el suelo, llegar hasta el final y mirar arriba. En el techo existe un símbolo Quake rojo, al que si disparamos accionará un ascensor oculto a nuestra derecha. Subiendo al mismo, llegamos a la parte superior. Mirando a la izquierda, y un poco abajo, veremos un hueco al que llegaremos dándonos un ligero impulso, y en el que existe un símbolo de destrucción cuádruple.

7.B. Estamos en el corredor con el muro deslizante lleno de pinchos. Si activamos éste, escapamos, y regresamos al mismo corredor, encontramos un teletransporte que ocultaba el muro y que nos lleva al siguiente área secreta.

7.C. En la habitación en la que al pulsar una Q caen unos zombis del nivel superior, disparad a un símbolo rojo situado en la columna, a la derecha de unas pequeñas escaleras. Éstas se moverán descubriendo un área oculta.



7.D. Esperad dentro del área del punto descrito en 7.C unos segundos hasta que suban de nuevo los peldaños de las escaleras. Existe otra área oculta justo bajando, que nos lleva al piso de donde cayeron los zombis.



8. THE HOUSE OF CHTHON

8.A. Para destruir a la criatura, subid al piso superior, con el ascensor situado en el extremos opuesto al comienzo del nivel. Allí, id corriendo alrededor, pisando los símbolos laterales con la Q, dejando el símbolo central para ser presionado en último lugar.





THE REALM OF BLACK MAGIC



Un episodio que es pura maldad liberada y dejada sin control alguno. Si el aprendizaje anterior ha tenido algún resultado, éste es el lugar idóneo para demostrarlo. Pero plagado de trampas, escondrijos, interruptores ocultos y cientos y cientos de enemigos, la mayoría del tiempo la tarea principal consistirá en buscar munición y cajas con las que reponer las maltrechas energías, mientras se reza para que ese rugido que resuena en el fondo de aquel corredor terriblemente oscuro no haya sido más que la imaginación ya totalmente enfermiza.

Quizá la Runa de la Magia Negra no merezca tanto sufrimiento pero... si no somos nosotros, ¿quién la utilizará contra SHub-Niggurath?





1. THE INSTALLATION









1.A. En la habitación donde está la tarjeta de oro, lanzaos al estanque. Bucead por el túnel hasta que lleguéis a una habitación secreta con varios objetos en su interior y un teletransportador para regresar.

1.B. En la habitación del punto anterior, situad vuestra espalda contra la pared del fondo y mirad a la izquierda, donde la luz parpadea. A la derecha de las barras veremos unos pequeños escalones, que conducen a un muro falso que atravesaremos.

1.C. En la zona del comienzo, en el gran lago de agua, hay que lanzarse por la parte de la izquierda. Hundirse totalmente, buceando luego hacia delante, hacia el muro del fondo. Allí, mirando arriba, una pequeña abertura nos conducirá hasta el lugar donde hay oculta una armadura roja.

1.D. Saltar al lago de fango, de forma circular. En el fondo, veremos en el suelo una especie de desagüe. Si lo disparamos, se abrirá la entrada a un túnel que nos llevará a una habitación secreta.

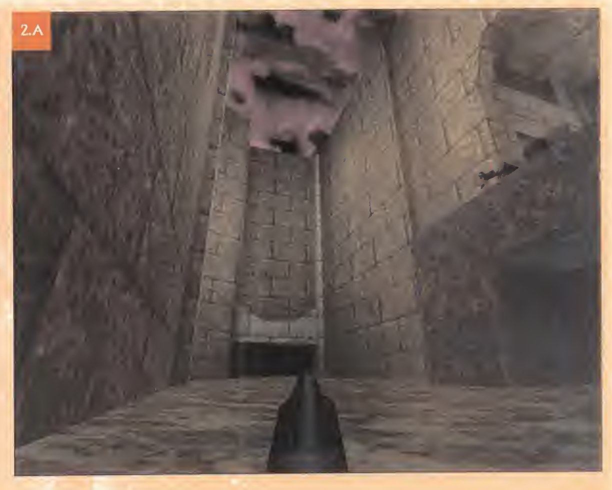
1.E. En la sala ocupada por una gran jaula, subir hasta la parte






2.A


2.C


2.A

superior y buscar el hueco por el que entrar en el interior de la jaula, hasta llegar abajo, y recoger la armadura amarilla.

1.F. En el lugar de partida descrito al comienzo del punto anterior, hacer el amago de coger la primera plataforma elevadora, pero dejar que suba sola. Saltando rápidamente al hueco de enfrente, encontraremos un símbolo de destrucción cuádruple.

1.G. Llegar hasta la habitación secreta descrita en I.D siguiendo el mismo camino. Se habrá abierto un muro tras el que se ocultaba el pentagrama de protección.

2. THE OGRE CITADEL

2.A. Entrar en el castillo y seguir todo el pasillo por la parte izquierda, hasta llegar a una ventana desde la que se contempla una habitación enfrente, y el foso abajo.
Saltar al exterior sobre una cornisa que continúa hacia la izquierda.
Saltar al foso y girar a la derecha, avanzar hasta localizar al final, y a la derecha, el área secreta.

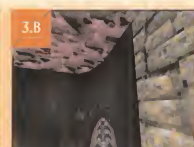
2.B. Situados sobre la cornisa, seguirla hasta llegar a la habitación que se veía desde la ventana del castillo, que ocupa el segundo espacio secreto del nivel.

2.C. Desde la cornisa, saltar al foso, pero ir en sentido contrario al descrito en el punto 2.A. A la derecha, al final del camino, encontraremos la última habitación secreta.


2.B


2.C











3. THE CRYPT OF DECAY

3.A. Saltar al lago nada más comenzar. Enfrente encontraremos una entrada en el muro. Siguiendo siempre hacia delante, buceando, llegaremos a otra entrada, situada a la derecha, por la que accederemos a una habitación oculta, donde existe una armadura roja.

3.B. Al atravesar el puente, en la parte izquierda existen unos zombis en un balcón. Seguir el camino hasta que lleguemos a la pared donde está ese balcón, desde donde le lanzaremos varias granadas. Al matar a los zombis se abrirá una puerta oculta a nuestra derecha, por la que llegar al balcón.

3.C. En la habitación de la llave de oro, podemos abrir el hueco de la derecha, disparando contra él, para acceder a un lago subterráneo. En este lago se encuentra la puerta –bloqueada en principio– por la que acceder al portal que nos conducirá al nivel secreto en este episodio, The Underearth.

3.D. Una vez cruzado el último puente, casi al final, en lugar de ir









Con Warhammer serás un general invencible, pintando y organizando poderosos ejércitos de fantasía para librar batallas sobre una mesa. Warhammer incluye las unidades fundamentales para crear dos ejércitos, ¡y toda la información necesaria para empezar a coleccionar un ejército preparado para entrar en combate!

Páginas a color del Reglamento y el Manual de Batalla de Warhammer

Las miniaturas se suministran sin pintar y precisan montaje. El contenido y los componentes pueden variar respecto a los ilustrados



CABALLERO BRETONIANO



ARQUERO BRETONIANO



GUERRERO SAURIO

Además de librar batallas, los jugadores pueden coleccionar y pintar sus tropas, organizando ejércitos para librar batallas cada vez más grandes, divertidas e interesantes. Los suplementos de **Warhammer** permiten expandir aún más el juego: **Warhammer Magia** incluye un gran número de cartas de hechizo y un reglamento detallado que describe cómo utilizar mortíferos hechizos y temibles objetos mágicos en las batallas. También hay otros ejércitos, cada uno de los cuales está descrito con todo detalle en un volumen de la serie **Ejércitos Warhammer:** hordas de criaturas malignas como los astutos **Skaven**, las monstruosas criaturas de **El Caos**, los brutales **Orcos y Goblins**, los repugnantes **No Muertos** o los depravados **Elfos Oscuros**. Enfrentados a ellos se encuentran los defensores de la humanidad: los guerreros equipados con armaduras pesadas del **Imperio** y sus aliados, los aguerridos **Enanos** y los orgullosos y nobles **Elfos.**



ARQUERO ESLIZÓN


EL JUEGO DE BATALLAS FANTASTICAS



a la salida del nivel, girando a la derecha, torcer a la izquierda hasta la habitación de las cajas. Allí, disparar al símbolo rojo del techo para abrir un muro falso. En esa habitación, el interruptor abrirá la puerta bloqueada del fondo del lago mencionado en 3.C.



EXTRA. THE WELL OF WISHES

Al llegar al puente mencionado en 3.D, girar 180 grados. Saltar a la zona de la derecha, y con cuidado de no caer, bordear la pequeña cornisa que va hacia la derecha de la pared. Llegaremos a un lugar en el que dejarnos caer por un pozo. Así llegaremos al Well of Wishes, donde nos espera el DopeFish.



4. THE UNDEREARTH

4.A. En la habitación en que está la puerta –cerrada– que se abre con la llave de oro, justo al lado de éste, en la pared izquierda, existe un pequeño ladrillo desigual. Empujarlo para levantar la barrera que protege el símbolo de destrucción múltiple, situado en un nicho de esa misma pared.

4.B. En la habitación del ácido, dejarnos caer el mismo y coger el biouniforme que hay en un hueco de una pared. Después, situarnos en medio del estanque de ácido, debajo de la plataforma principal. Junto al tercer pilar hay un pozo donde se halla una armadura roja.

EXTRA

Disparar todas las caras que se vean en el nivel. Al acabar, ir





hacia el segundo nicho del pasillo con luces parpadeantes, y disparar a la pared. Descubriremos las iniciales TW (Tim Willis) y TC (Theresa Chasar), junto al símbolo de Raven, en recuerdo de los niveles que diseñaron en «Doom 2». Todo un homenaje.







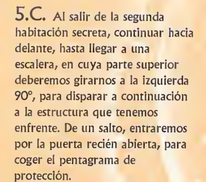




5. THE EBON FORTRESS

5.A. Al salir del lago, al comienzo, hay ir hacia la pared del fondo, a la esquina de la izquierda y dejar que nos hundamos para descubrir el primer área secreta del nivel.

5.B. Pasando por la terraza que da al lago del comienzo, y bajando las escaleras que hay al final, a la izquierda de éstas podemos descubrir un recodo, al final del que, disparando a la pared, podremos acceder a la segunda habitación secreta.



5.C. Al salir de la segunda habitación secreta, continuar hacia delante, hasta llegar a una escalera, en cuya parte superior deberemos girarnos a la izquierda 90°, para disparar a continuación a la estructura que tenemos enfrente. De un salto, entraremos por la puerta recién abierta, para coger el pentagrama de protección.

5.D. Desplazarnos por el foso de ácido sobre la plataforma móvil hasta que pare por vez primera. A la derecha, en el interior, hay un foso de ácido, que conduce a un área subacuática donde hay un biouniforme y otros objetos.

6. THE WIZARD'S MANSE

6.A. Si nos lanzamos al lago nada más empezar este nivel, y buscamos en el pie de la plataforma situada junto al puente, en la superficie, descubriremos que está hueca y que hay un ascensor en su interior, que hará que nos lleve hasta el primer área secreta de este nivel.

6.B. En este nivel hay que subir por las escaleras situadas justo enfrente a la habitación por la que saldríamos del nivel.
Al final de la misma, en la pared que hay situada a la izquierda, veremos una zona del muro que no posee la greca característica del resto. Disparar sin cesar, para acceder al siguiente punto secreto, y último, de este nivel.













6.B

7. THE DISMAL OUBLIETTE


7.A

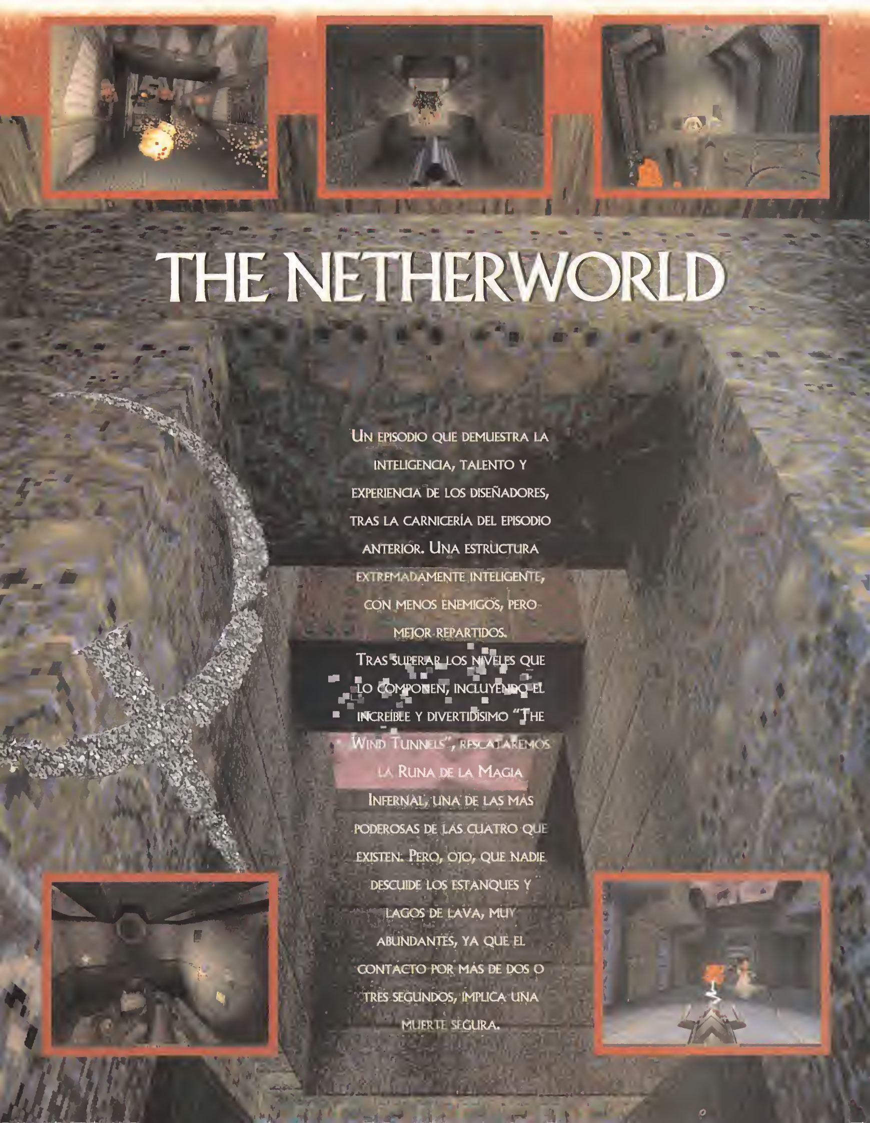
7.A. Es necesario llegar hasta la fortaleza subterránea, a la que se accede buceando por un lago de fango.
Ir hacia la derecha, donde en principio la zona estaba bloqueada por una barrera –se da por supuesto que el jugador llega a desbloquearla antes de este punto– y lanzarse a bucear en el estanque, hacia la derecha, para recoger el símbolo de destrucción cuádruple.

7.B. En el segundo piso de la torre principal, salir del ascensor y llegar hasta una puerta bloqueada. A la derecha de la misma, se puede bajar unas escaleras hasta llegar a una plataforma. Bajo las escaleras y la plataforma, se encuentra la segunda habitación secreta.


7.A


7.B


7.B



THE NETHERWORLD

Un episodio que demuestra la inteligencia, talento y experiencia de los diseñadores, tras la carnicería del episodio anterior. Una estructura extremadamente inteligente, con menos enemigos, pero mejor repartidos.

Tras superar los niveles que lo componen, incluyendo el increíble y divertidísimo "The Wind Tunnels", rescataremos la Runa de la Magia Infernal, una de las más poderosas de las cuatro que existen. Pero, ojo, que nadie descuide los estanques y lagos de lava, muy abundantes, ya que el contacto por más de dos o tres segundos, implica una muerte segura.


1.A


1.B


1.E


1.B

1. TERMINATION CENTRAL

1.A. En una caverna enorme, dominada por una gigantesca estructura central, hay que avanzar hacia la izquierda, hasta llegar a una zona entre dos posibles salidas del lugar. Allí, debajo de la plataforma principal, existe un área repleta de objetos, de la que salir por un ascensor situado en su interior.

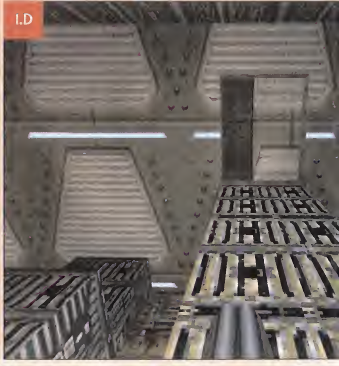
1.B. Bajando por cualquiera de las dos salidas antes mencionadas, avanzad hasta el final del camino. En la parte izquierda de la pared del fondo existe un pequeño rincón al que saltar, para luego recorrer una cornisa, que nos lleva hasta un área en la que hay un ítem de destrucción cuádruple.

1.C. En la caverna central mencionada en 1.C, dejaos caer al lago. Atravesando la entrada bajo el fango, llegaremos a una habitación interior, donde hay armamento y cajas de energía, para salir por el transportador.

1.D. Si nos subimos a las cajas metálicas que hay frente a la puerta de la llave de oro, y miramos hacia la pared de la izquierda, podremos abrir un pasaje oculto con un simple disparo. De aquí, saldremos a la zona en la que se encuentra la llave de oro.

1.E. Al comienzo del nivel, si bajamos por el pasillo de la izquierda y paramos un poco antes de llegar al recodo del final, disparando a la pared de la derecha, en la zona que se encuentra entre sombras, descubriremos una nueva habitación secreta con una armadura roja en su interior.


1.C


1.D









2. THE VAULTS OF ZIN

2.A. Si miramos la pared donde está dibujado un crucificado, desde la plataforma situada a una altura superior, y disparamos a la esquina de la derecha del susodicho, se abrirá una puerta que nos conducirá a una estancia en la que podremos recoger el anillo de las sombras.

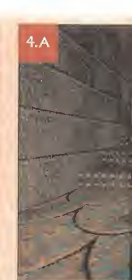
2.B. En la zona que se encuentra frente a la imagen del crucificado, bajo la plataforma desde la que disparamos anteriormente, encontraremos una puerta oculta en la pared de la izquierda, según miramos al personaje crucificado.

2.C. Desde el lugar en el que se comienza el nivel, id hacia el pasillo que hay situado a la izquierda. Allí, se puede saltar para recoger el lanzagranadas que hay en un hueco en la pared que tenemos enfrente.
Si desde ese hueco miramos hacia abajo, veremos un área realmente firme en la que caer, al tirarnos, evitando la zona de lava, y la muerte.









3.B



3. THE TOMB OF TERROR

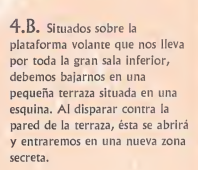
3.A. Tras subir las escaleras que hacemos aparecer al pisar una Q en el suelo, y avanzar todo el pasillo, llegamos a una habitación en la que existe un pequeño estanque en un lateral. En el fondo del mismo se puede recoger una caja de megasalud.

3.B. Al llegar a la parte superior de las escaleras mencionadas anteriormente, si giramos a la derecha y miramos arriba descubriremos un símbolo con una Q roja. Al dispararlo, se abrirá más abajo un muro, que da acceso a una habitación secreta.



4. SATAN'S DARK DELIGHT

4.A. Al llegar a una habitación con el símbolo de Quake en una esquina, y presionarlo, se cierran las puertas. Esperamos a que se abran y salimos por la puerta más próxima.
Si giramos 180 grados y disparamos contra una luz amarilla, aparecerán unos peldaños que nos permiten llegar a la zona superior, inalcanzable de otro modo.



4.B. Situados sobre la plataforma volante que nos lleva por toda la gran sala inferior, debemos bajarnos en una pequeña terraza situada en una esquina. Al disparar contra la pared de la terraza, ésta se abrirá y entraremos en una nueva zona secreta.

4.C. En esta zona, veremos cuatro luces blancas alineadas en una pared. Disparando una tras otra, se abrirá a nuestra derecha un muro, pudiendo así recoger el pentagrama de protección que allí se ocultaba.

4.D. Una vez hemos cogido la segunda plataforma móvil de la sala, subimos al ascensor que nos lleva al piso de arriba.
En la habitación en la que salimos del ascensor, en la parte derecha, mirar hacia las luces del techo. Veremos que hay una de color amarillo, diferente al resto. Si disparamos contra ésta, se abrirá un nuevo muro, que nos dejará paso al último secreto de este nivel.
Por último, para acceder a la fase secreta de este episodio, The Haunted Halls, deberemos entrar por un pozo situado en el lago de lava, bajo la gran escalera de la última estancia.



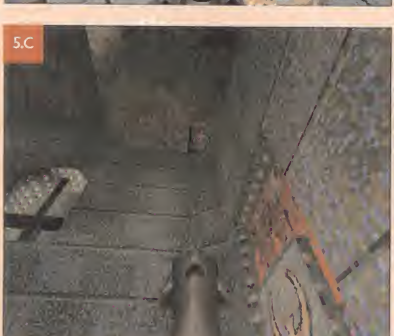
















5. THE HAUNTED HALLS

5.A. Tras recorrer un largo trecho llegamos a una habitación con un área de lava a la izquierda, y una especie de balconada justo enfrente. A la derecha, hay varias rejillas en la pared. Disparando la última, encontraremos un símbolo de destrucción cuádruple.

5.B. En la plataforma que nos lleva hasta el balcón antes mencionado, hay que hacer el amago de subirse para descubrir que debajo de ella podemos llegar, por el hueco, a una habitación secreta en el piso de abajo.

5.C. Llegamos a una estancia dividida en dos por un estanque de lava. En la parte izquierda, según entramos, existe un interruptor con la letra Q grabada. Si miramos hacia arriba, veremos un símbolo Quake de color rojo, que al disparar abre una puerta justo a nuestro lado, por la que entrar al nuevo espacio secreto.

5.D. En la misma estancia de antes, si nos fijamos en la parte superior de esa especie de "garita" que hay en una de las paredes, encima del estanque de lava, existe algo extraño en el muro. Sólo hay que saltar allí, desde la plataforma superior, para descubrir la última habitación secreta.

6. THE WIND TUNNELS

6.A. Nada más salir del primer túnel de viento, tenemos que recorrer un pasillo en el que la luz parpadea. En la primera esquina, cuando torcemos a la izquierda, podemos localizar un hueco por el que dejarnos caer a la primera habitación secreta de este nivel.




5.C


6.A

6.B. Al llegar a la estancia que converge en el centro en un inmenso pozo, deberemos ir hacia la pared contraria, con cuidado de no resbalar. Al mirar hacia arriba, a las vigas que cruzan de pared a pared, veremos un símbolo Quake rojo. Si lo disparamos, se abrirá a la izquierda de la puerta por la que encontramos un muro, tras el que se encuentran diversos objetos.

6.C. Al salir del segundo de los tres pozos de la primera estancia del nivel, llegamos a una nueva zona, comunicada con una habitación más pequeña. Nos tiraremos por un lateral al fango para encontrar un túnel subacuático, que comunica con una estancia secreta.

6.D. En la habitación del portal que permite salir de este nivel, mirar hacia el suelo, en el centro de la habitación. Si disparamos a la rejilla, el suelo se abrirá para conducirnos al último lugar oculto.


6.C


6.B


6.C


6.D



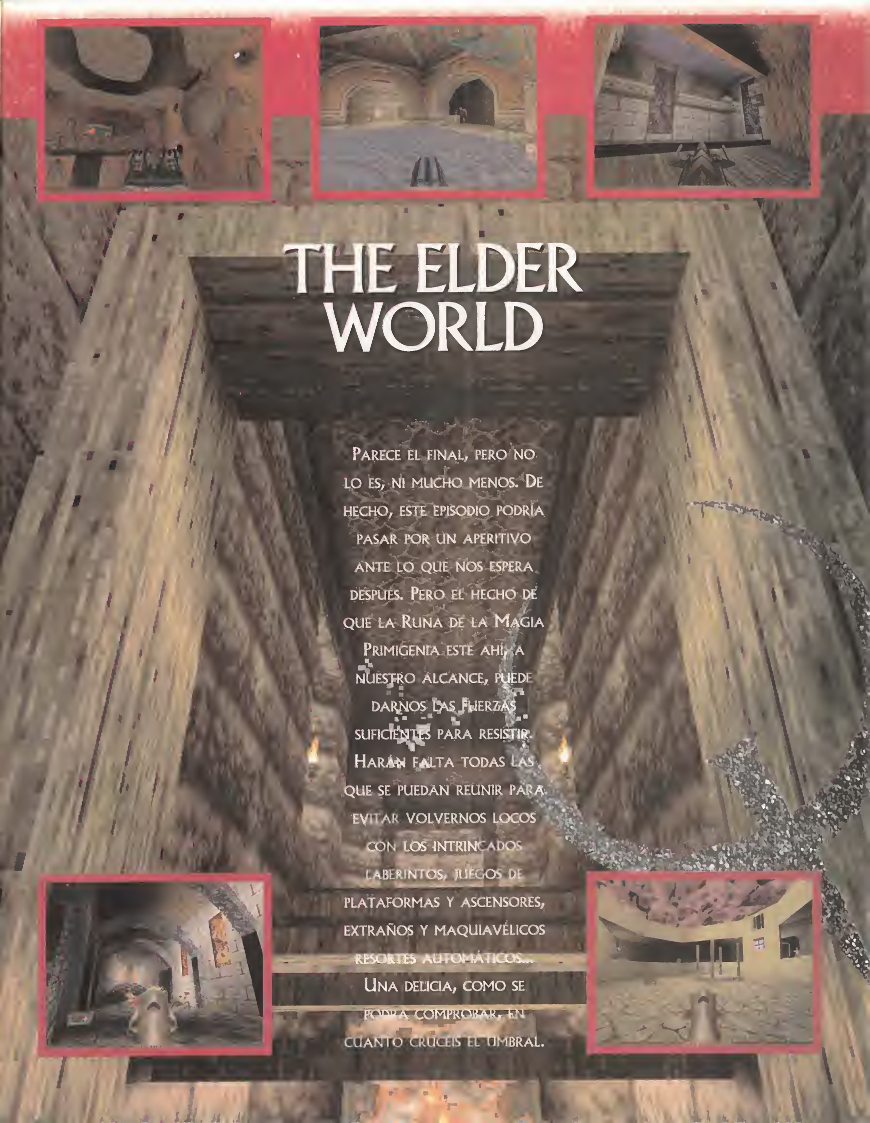


7. CHAMBERS OF TORMENT

7.A. Cuando llegamos a coger la llave de plata, si nos giramos y miramos hacia arriba, veremos en el techo una gran Q. Al dispararla bajará una columna a la izquierda de donde estamos situados, por la que entraremos en la primera zona secreta de este nivel.

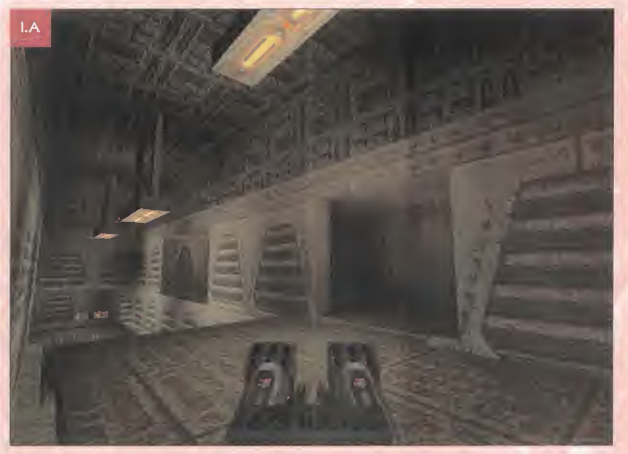
7.B. Hay una habitación ocupada por una curiosa estructura de vigas. Si subimos en el ascensor que hay, al llegar arriba deberemos disparar a la Q del techo, para abrir un acceso a la parte superior de la estructura mencionada.

7.A

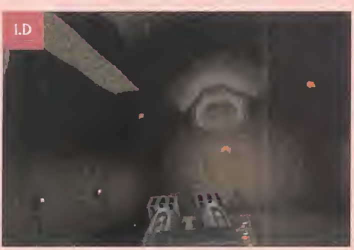


THE ELDER WORLD

Parece el final, pero no lo es, ni mucho menos. De hecho, este episodio podría pasar por un aperitivo ante lo que nos espera después. Pero el hecho de que la Runa de la Magia Primigenia esté ahí a nuestro alcance, puede darnos las fuerzas suficientes para resistir. Harán falta todas las que se puedan reunir para evitar volvernos locos con los intrincados laberintos, juegos de plataformas y ascensores, extraños y maquiavélicos resortes automáticos... Una delicia, como se podrá comprobar, en cuanto crucéis el umbral.


1.A


1.B


1.D

1. THE SEWAGE SYSTEM

1.A. En el pasillo que termina en una rampa, debemos ir corriendo y, al final, saltar para presionar el fluorescente en mal estado, que abrirá una puerta secreta.

1.B. Saltad al fango y entrad por el primer paso acuático al que se tiene acceso. Así, llegaremos a una pared en la que un ascensor nos sacará de allí. Una vez arriba, disparad a la pared de la derecha, para encontrar la armadura amarilla y una destrucción cuádruple.

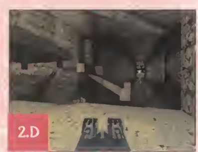
1.C. Como en 1.B, hay que saltar al estanque de fango, buceando hasta llegar a una piscina en una habitación. Al entrar por una puerta, giraos y mirad hacia arriba; podemos ver una cruz roja a la que dispararemos. Al volver fuera, veremos que se ha abierto una puerta en una pared, dejando al descubierto un teletransportador.

1.D. En la habitación anterior, al pulsar un interruptor rojo,


1.C


1.D


2.E


2.D









abriremos un paso acuático en el fondo de la piscina. Tenemos que ir buceando hasta llegar a una gran piscina interior, cuya única abertura a una bolsa de aire está a la izquierda, mirando hacia arriba. Allí está la última habitación secreta.

2. THE TOWER OF DESPAIR

2.A. Hay que disparar a la ventana circular roja de la primera habitación, y luego presionar el símbolo de la daga que ha aparecido. Así, conseguiremos abrir las jaulas de las esquinas, recogiendo la escopeta y la munición.

2.B. Saliendo de esta habitación, y girando a la derecha, recorreremos el pasillo hasta el final. Allí, al disparar a la pared, abriremos una puerta secreta. Dentro, se puede recoger el anillo de las sombras.

2.C. Al cerrarse el muro presionaremos el símbolo que hay en un recodo a la derecha. Dispararemos al muro, saldremos y veremos que el suelo del pasillo se abre, hallando una armadura verde.

2.D. Recorriendo el otro pasillo, llegaremos a una habitación con una ventana circular. Veremos una construcción con vigas de madera, a la que subiremos e iremos hacia la derecha, al fondo. Al llegar a una cornisa, podremos saltar para recoger un caja de megasalud encima de un reja.

2.E. De nuevo, llegamos a las vigas de madera, pero saltando hacia esa jaula colgante que existe frente a la ventana roja. Si disparamos a ésta, y saltamos a su interior, llegamos a una habitación del piso de arriba, donde presionaremos el símbolo de la daga, y dispararemos contra el muro del fondo. Saltando por allí, llegaremos al último secreto.



3. THE ELDER GOD SHRINE

3.A. Tras pasar por el cementerio, aparecemos frente a un pequeño estanque. Enfrente, vemos dos ventanas. Dentro de ellas está el primer secreto del nivel, que además abre la puerta que estaba situada a nuestra espalda.

3.B. Al final de un pasillo, llegamos a un área cuadrada. En una pared hay un interruptor que, al presionar, hace que el suelo descienda hasta el piso que hay abajo.

3.C. En vez de entrar en el área central, que nos llevaría de nuevo arriba, hay que hacer el amago de subir a la plataforma para ver que debajo de la misma existe un teletransportador, que nos lleva hasta el lugar donde se nos transportó desde el cementerio, pero encima, en el último espacio secreto.

4. THE PALACE OF HATE

4.A. Hay que llegar hasta la puerta, frente a la que encontramos un gran ventanal rojo. Si disparamos al símbolo con la daga, que hay encima de la puerta, el muro del ventanal cae, y podremos recoger todos los objetos.

4.B. Al entrar por la puerta, descubriremos la









fuente vital, que contará como el segundo espacio secreto válido, sólo con tocar el agua.

4.C. Detrás de la fuente, subiendo las escaleras, y girando a la derecha, veremos una gran plataforma que nos puede llevar al piso superior. Pero haremos, una vez más, el amago de subir, para acceder al piso inferior, bajo esta plataforma, recogiendo así una armadura roja.

4.D. Recorriendo los pasillos, llegamos hasta uno en el que unos caballeros nos atacarán. A la derecha, una enorme plataforma nos podrá llevar hasta una habitación que hay al otro lado, en cuyo suelo llegaremos a ver un transportador.

4.E. Debemos cruzar la pasarela que habremos puesto previamente en marcha, desde el mirador al que fuimos transportados. Allí, veremos un transportador nuevamente, pero colgado de una pared. Pasando por él, llegaremos a una nueva zona secreta, en donde podremos recoger un anillo de las sombras.


4.A


4.B


4.C


4.E


4.D


4.E


5.A


5.B


5.C


5.D

5. HELL'S ATRIUM

5.A. Debemos llegar a la izquierda, y pasar a la zona interior. Una vez activado el ascensor, subimos y veremos en la pared de la caseta del primer piso un símbolo rojo, al que dispararemos. Subirá una plataforma para llegar a la primera zona secreta del nivel.

5.B. Al entrar en las habitaciones con las vidrieras, y tras hacer que bajen todas, veremos que tras una existe un hueco mayor de lo normal. Por allí, accederemos a un estanque de ácido, en cuyo interior hay una zona secreta.

5.C. Desde la zona del estanque de ácido, iremos saltando por las cornisas hasta llegar a un área que se abre y continúa en un pasillo, formando éste la nueva zona secreta.

5.D. Al llegar al final del pasillo, nos encontramos con una serie de arcos por encima del nivel del suelo. Si tenemos cuidado, y no caemos, llegaremos a la última estancia secreta, situada en uno de estos arcos.

6. THE NAMELESS CITY

6.A. Tenemos que salir al patio y dirigirnos a la entrada de la izquierda. Siguiendo siempre el único camino libre posible, acabaremos llegando a una habitación cerrada, con una abertura en el suelo, junto a la pared de la izquierda. Al dejarnos caer por allí, llegaremos a una especie de nicho, donde encontraremos una armadura roja.

6.B. Al salir de allí, a la izquierda, veremos un enorme pozo, pero con un piso bajo



5.B



6.A



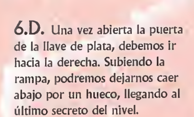
6.B



6.C

nuestros mismos pies. Saltemos allí, y asomémonos de nuevo; veremos que antes del estanque del fondo existe otro piso intermedio, al que podemos llegar con un pequeño impulso. Allí, podremos coger el símbolo de destrucción cuádruple.

6.C. En el patio del comienzo del nivel, ya podremos acceder a la llave de oro, llegando desde el piso superior. Con ella, abriremos la puerta cerrada, en el mismo patio, descubriendo así un nuevo interruptor con una estrella grabada.



6.D. Una vez abierta la puerta de la llave de plata, debemos ir hacia la derecha. Subiendo la rampa, podremos dejarnos caer abajo por un hueco, llegando al último secreto del nivel.



6.A



6.D









7. THE PAIN MAZE

7.A. Nada más salir a la primera habitación, buscaremos un pequeño interruptor en una de las columnas, cuya acción abrirá una puerta en el centro de la pared que hay justo enfrente.

7.B. Situados en la habitación con vidrieras en la pared izquierda, y una apertura al lago de fango, en la derecha, nos dirigiremos hacia ésta. Allí, buceando por un túnel, veremos que, en la parte superior, existe el acceso a una bolsa de aire. A través de esta bolsa llegamos a la estancia secreta, donde podremos recoger armas y objetos.

7.C. Una vez llegamos a la estancia principal, rodeada de fango, debemos buscar bajo la superficie un muro verde, en el









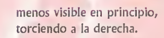


centro, al que si disparamos se abrirá.

7.D. EL último secreto está en la plataforma con la armadura roja. Para llegar allí, debemos saltar desde la máxima altura de la estructura, a la que nos trasladamos pasando por el teletransporte al que nos lleva la otra plataforma de la habitación.

8. AZURE AGONY

8.A. Para llegar al pasillo donde está colocada la armadura roja, debemos ir a la izquierda, llegando al muro donde está el símbolo de destrucción cuádruple. Al cogerlo, el suelo se abrirá y caeremos a un estanque de ácido, con dos transportadores. Usaremos el



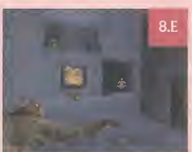
menos visible en principio, torciendo a la derecha.

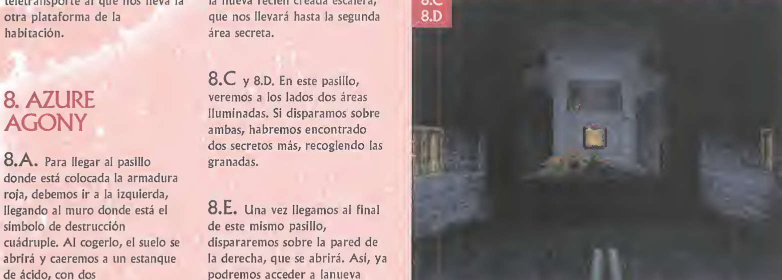
8.B. Bajo unas escaleras debemos localizar un símbolo de color rojo. Al disparar sobre él, hará que los peldaños suban. Tendremos que dar toda la vuelta por los pasillos para usar la nueva recién creada escalera, que nos llevará hasta la segunda área secreta.

8.C y 8.D. En este pasillo, veremos a los lados dos áreas iluminadas. Si disparamos sobre ambas, habremos encontrado dos secretos más, recogiendo las granadas.

8.E. Una vez llegamos al final de este mismo pasillo, dispararemos sobre la pared de la derecha, que se abrirá. Así, ya podremos acceder a lanueva zona secreta. 8.F. Estamos sobre ►











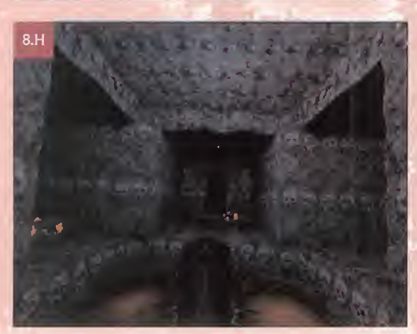


unas escaleras, sobre un lago de agua. Si nos tiramos y buceamos, encontraremos un interruptor con una Q. Al presionarlo, aparece en pantalla el mensaje de que se ha abierto algo en la zona del pasillo de ladrillos rojos. Iremos allí y encontraremos una habitación secreta más.

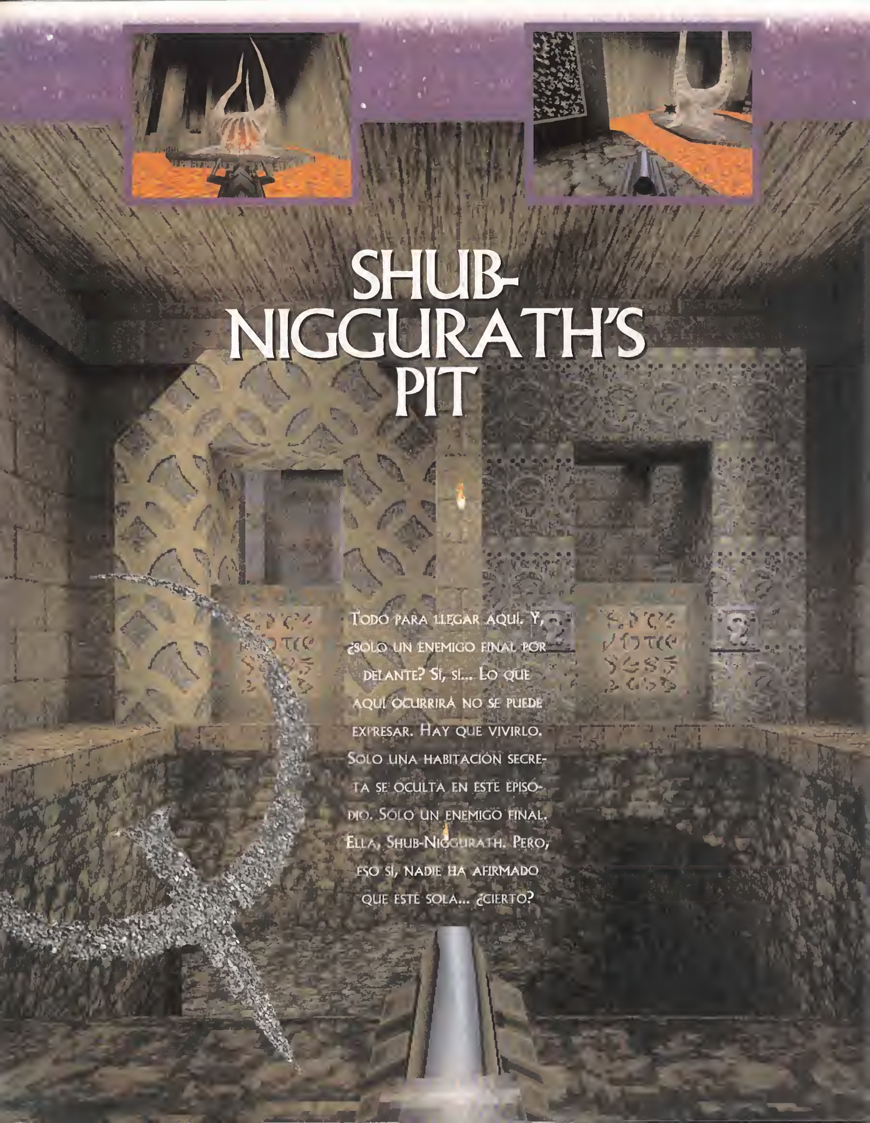
8.G. Hemos llegado a un segundo lago, cruzado por varios puentes. Al tirarnos al agua debemos localizar, en el extremo de uno de los puentes, disparando contra la pared, una pequeña habitación repleta de munición.

8.H. El proceso es idéntico que en el punto anterior, pero lo que descubrimos es un teletransporte, que nos llevará al siguiente espacio secreto del nivel.

8.I. Nos hemos transportado desde el punto anterior, bajo la superficie del lago. Ahora, sólo es necesario recoger la caja de megasalud, y habremos resuelto los secretos de este enorme y complejo nivel.







SHUB-NIGGURATH'S PIT

Todo para llegar aquí. Y, ¿solo un enemigo final por delante? Sí, sí... Lo que aquí ocurrirá no se puede expresar. Hay que vivirlo. Solo una habitación secreta se oculta en este episodio. Solo un enemigo final. Ella, Shub-Niggurath. Pero, eso sí, nadie ha afirmado que esté sola... ¿cierto?



Sólo un secreto en el capítulo final, consistente en una habitación con un símbolo de cuádruple destrucción y un teletransporte, situada detrás de la criatura, y accesible desde el pasillo saltando a una cornisa.
Lo más complejo es averiguar cómo se puede matar a Shub-Niggurath, y la respuesta nos la da el juego en red, ya que su destrucción vendrá por el mismo efecto que se provoca cuando un personaje se teletransporta sobre otro, en el deathmatch –en el juego normal es más complicado que ocurra, pero también sucede–, fulminándolo instantáneamente.
Al final del pasillo, existe un portal de transporte.
Vayamos allí.
Por todo el escenario observaremos a una esfera con pinchos volar de un lado a otro. Justo donde esté esta bola, nos transportaremos nosotros al atravesar el portal, por lo que vigilaremos su vuelo hasta que esté, justo, en el interior de Shub-Niggurath. Y ese será su fin.
Claro que, decir esto, está muy bien, pero la verdad es que no hay palabras para explicar lo horriblemente difícil que es salir vivo de aquí. Tan sólo se puede desear suerte y valor.

EL CLUB DE L

Un o

REMEDIO CONTRA LA DEPRESIÓN OTOÑAL: TÓMESE UN BUEN PUÑADO DE AVENTURAS A PUNTO DE VER LA LUZ, MÉZCLENSE CON ALGUNAS SOLUCIONES A PROBLEMAS IMPOSIBLES, AÑÁDASE UN DISEÑADOR DE AVENTURAS EN CASTELLANO Y, ¿QUÉ SE OBTIENE?: "EL CLUB DE LA AVENTURA" DEL MES DE OCTUBRE. BIENVENIDOS.

Las primeras semanas, tras la vorágine veraniega, suelen ser más demoledoras que la cuesta de enero. Afortunadamente, a todos los que gozamos de elevadas provisiones de imaginación, nos basta con sumergirnos en una buena aventura, para olvidarnos de los agobios cotidianos. Si decidís participar en esta nueva sesión de El Club de la Aventura, encontraréis algunas sugerencias interesantes, que os mantendrán ocupados durante bastante tiempo. Adelante, id ocupando los asientos...

COMIENZA LA ASAMBLEA

Veo que hoy la sala está llena. ¿Será a causa de la habitual necesidad de ayuda, o se debe a la noticia de un nuevo editor de aventuras? En todo caso, el primer punto en el orden del día lo vamos a dedicar a aclarar una serie de cuestiones que se repiten en una buena parte de las cartas recibidas.

En primer lugar, está el sistema de votaciones. No se por qué os rompéis tanto el coco, con lo sencillo que es. Una vez al mes, y sin necesidad de incluir ninguna otra cosa en la carta –o mail–, podéis votar por las tres mejores aventuras a las que habéis jugado últimamente, aunque sea antigua, sólo la conozcan en China o sea un petardo. La primera recibe 5 puntos, la segunda 3 y la tercera 1, que se utilizan para confeccionar la lista de Las Mejores del Momento. Para la lista TOP 5, debéis elegir a las tres mejores aventuras de todos los tiempos, según vuestra opinión, que reciben idéntica puntuación. Y ya está, no hay que hacer nada más. Fácil, ¿no?

Otra de las cuestiones en la que insistís mucho es la de responder las cartas personalmente, a través del correo, algo que es absolutamente imposible. En primer lugar, porque se necesitarían diez Tarkilmares escribiendo cartas durante 24 horas al día, y habría que subir el precio de la revista una 500 pts, sólo para gastos de sellos. Además, iría en contra de la filosofía de la sección, que intenta establecer un contacto con los lectores a través de la revista. Todas las cartas que mandéis tienen la misma probabilidad de ser respondidas, y aún se mantiene en pie el compromiso de publicar todas ellas, en la medida de lo posible. Sólo os pido un poco de paciencia.

Bien, hechas estas aclaraciones, vamos a entrar enseguida en lo que nos interesa, haciéndonos eco de los últimos chismorreos informativos del género. Algunas de las novedades ya las conocéis, por lo que no vamos a detenernos en exceso. Así, de «Ripper» sólo queda confirmar que es una fantástica aventura gráfica, pues bajo los 6 CDs, el vídeo interactivo y la inclusión de actores de la talla de Christopher Walken, se esconde una interminable sucesión de desafíos, puzzles tremendamente trabajados, y un excelente argumento. De «Deep Space 9: Harbinger», sin embargo, se puede decir que agradará casi exclusivamente a los fanáticos de la saga "Star Trek".

Si bien los meses de verano no han sido demasiado movidos, las Navidades van a provocar más de un dolor de cabeza, a la hora de elegir entre el gran número de estupendas aventuras que se avecinan. Dos de las que van a optar al título de Aventura del Año son «The Pandora Directive», de Access, y «Toonstruck», de Virgin.

La primera, sin duda, os sonará, pues es la segunda parte del exitoso «Under a Killing Moon». Junto al vídeo digital –coordinado por Adrian Carr, director de «Sexo, Mentiras y Cintas de Vídeo»–, se ha mejorado el sistema Virtual World, que permite utilizar los gráficos de «The 7Th Guest» con la libertad de movimientos de «Doom». Según todos los indicios, ésta puede ser la aventura que haga cambiar de opinión a los reacios amantes de las aventuras clásicas. El argumento, escrito por el novelista

oño caliente

Aaron Connars, también promete emociones fuertes, pues mezcla la desaparición del imperio maya con el famoso incidente Roswell –el de la autopsia de los extraterrestres–. Habrá que estar atento a las noticias.



«Toonstruck», por contra, es una película de dibujos del estilo de «Roger Rabbit», pero al revés, ya que un dibujante de carne y hueso, interpretado por Christopher Lloyd, el científico chiflado de «Regreso al Futuro», debe escapar de El Loco Mundo de los Dibujos Animados, creado por él. Si los gráficos y las animaciones quitan el aliento, los rumores indican que el guión y la resolución del juego estarán a la misma altura. Mucho ojo, éste puede ser el próximo bombazo.

Pasamos ya a hablar de «Leisure Suit Larry 7», en el que nuestro querido Larry va a embarcarse en un crucero de lujo donde será acosado por las más bellas mujeres. Los que piensen que no será más que un lavado de cara de los anteriores títulos, ya pueden darse con un canto en los dientes. Las noticias todavía son pocas, pero los rumores traídos por los espías del Club hablan de "gráficos y desarrollo en 3D", así como la posibilidad de "incluir nuestra propia imagen y voz en el juego". Habrá que verlo para creerlo.

Para finalizar, tenemos dos aventuras de procedencia exótica, con un punto de vista diferente al que estamos acostumbrados. «Alien Incident», desarrollada en Finlandia, nos propone liberar a un científico secuestrado por unos alienígenas, que han invadido la Tierra a través de una grieta espacio-temporal. Con unos gráficos y un desarrollo cercanos a «Simon the Sorcerer», promete bastante. Por último, «Masters of Dimensions», realizada en Israel, nos invita a viajar por once dimensiones diferentes, para recobrar varios trozos de la vara mágica de Merlín, y salvar así a la Tierra de un peligro desconocido. Como punto fuerte, destaca la originalidad de sus puzzles. ¿Verdad que el final del año no puede ser más interesante?

CREACIÓN DE MUNDOS

Si hay algo inherente en todo aventurero gráfico, es el deseo incontrolado de crear su propia aventura gráfica. Con «Edpack 1.D», ahora es posible, pues se trata de un magnífico diseñador de aventuras en castellano que permite crear programas de una calidad cercana a «Igor: Objetivo Uikokahonia», por ejemplo, sin necesidad de saber programar. Diseñado por José Luis Serrano, acepta gráficos en resolución VGA –formato PCX–, sonido compatible VOC, y música en formato CMF –estándar SoundBlaster–. Mediante un sencillo sistema de órdenes, se indica al programa dónde se localizan los objetos, cómo interactúan entre sí, así como el guión y las frases de los personajes, y éste se encarga de controlar todo lo demás. Podéis encontrar una demo en el CD-ROM de la revista.

VUESTRO TURNO

Sin darnos cuenta, nos vamos acercando al final. Pero un monólogo de El Gran Tarkilmar no puede considerarse una asamblea, así que ya es hora de que me calle y demos paso a los verdaderos protagonistas del Club: vosotros.

Para empezar, nada mejor que hacernos eco de las opiniones de Jack Luis Touchstone, de Cartagena (Murcia). Jack quiere manifestar su descontento frente algunas compañías, por lo que él considera una pérdida de calidad en algunas aventuras modernas, que considera muy frías, poco coloristas y sin humor alguno. Sólo «The Dig» se salva de la quema. Jack colecciona aventuras de LucasArts, pero no ha logrado conseguir las que salieron en diskettes, y pregunta si existe una versión en CD- ROM. De las que mencionas, sólo «Monkey Island» está en CD, bajo el sello Kixx a un precio reducido. «Maniac Mansion» no debe preocuparte más, ya que la versión que se incluye en «Day of the Tentacle» es la versión completa. Si quieres conseguir «Monkey 2» e «Indiana Jones y la Última Cru- ►







zada» pregunta en una tienda grande –Centro Mail–, directamente en ERBE, o en la editorial Altaya, que hace poco las publicó en una colección de juegos vendida en los kioscos. Suerte.

Raúl Pérez, de Rubí (Barcelona), también tiene problemas para encontrar algunos juegos, como «MundoDisco». Esto ya es más extraño, ya que es relativamente reciente, por lo que te basta con preguntar en cualquier tienda medianamente especializada –mira más arriba–. En cuando a «MundoDisco 2» y «Monkey 3» tendrás que esperar hasta Navidades para comprar el primero y obtener noticias del segundo. Antes de despedirme, sólo me queda apuntar tu opinión para el próximo Y TÚ, ¿QUÉ OPINAS?, y tus votos a «Simon the Sorcerer II», «MundoDisco» y «Day of the Tentacle».

Terminamos por hoy felicitando a Javier González del Tánago, de San Fernando (Cádiz), cuyo cumpleaños fue el 15 de Agosto –más vale tarde que nunca, ¿no?–. Javier quiere comprarse de «The Dig», pero antes quiere resolver algunas dudas. En primer lugar, está el problema de la dificultad. Javier se considera un aventurero veterano, y me pide una puntuación del uno al cien para medir esa dificultad. Siempre digo que este tema es muy personal, pero, según la opinión general, «The Dig» puede considerarse una aventura difícil, que te durará bastante, aunque seas veterano. Además, funcionará "perfectamente" en tu equipo –un 486DX2/66 Mhz con 8 Mb de RAM–, si exceptuamos las animaciones intermedias, que pueden sufrir un poco con tu CD-ROM 2X. De todas formas, esto no afecta al desarrollo del juego que, sin duda, merece la pena. Una última aclaración: «The Dig» SÍ incluye puzzles del estilo de «The 7th Guest», donde hay que combinar diversas formas geométricas y manejar colores, pero no representan siquiera el 20% de todos los acertijos incluidos, que en su gran mayoría se basan en encontrar objetos e interactuar con los varios miembros de la tripulación. Los puzzles sólo están para dar variedad, no son el alma del juego, como en «The 7th Guest».

Ya oigo las campanadas que nos indican el final de la reunión. Hoy hemos tratado muchos temas variados y pocas resoluciones de atascos, por lo que intentaremos compensarlo el mes que viene. ¡Ánimo, que treinta días se pasan en un suspiro!

El Gran Tarkilmar

LA OPINIÓN DE LOS EXPERTOS

¡Increíble! Parece que lo del mes pasado no fue un espejismo. Dos nuevas y sorprendentes incorporaciones asoman la cabeza en la última posición de las listas. Sus casi tres años de antigüedad no parece ser un obstáculo para alcanzar un puesto de honor. ¡Enhorabuena!

LAS MEJORES DEL MOMENTO

The Dig
Simon the Sorcerar II
MundoDisco
Sam & Max
Space's Quest V

TOP 5

The Secret of Monkey Island
Indiana Jonas Atlantis
The Secret of Monkey Island II
Day of the Tentacle
Sherlock Holmes

NOTA IMPORTANTE

Para participar en esta sección tenéis que enviarnos una carta con vuestras opiniones o preguntas a la siguiente dirección: ***MICROMANÍA****, C/ Ciruelos 4, San Sebastián de los Reyes, 28700 Madrid*

No olvidéis incluir en el sobre la reseña ***«EL CLUB DE LA AVENTURA»****, para que vuestras peticiones sean atendidas lo más rápidamente posible.*

También podéis mandarnos un e-mail al siguiente buzón:
clubaventura.micromania@hobbypress.es



Experimenta la visión TRIDEMENSIONAL en tu PC. Las nuevas gafas SIMULEYES VR se instalan en unos segundos sin necesidad de abrir el PC , ni instalar tarjetas, tan sólo concetarlas a nuestra tarjeta VGA y convertiremos nuestro PC en una estación de visión 3D: JUEGOS, SOFTWARE, MULTIMEDIA....

Olvida todo lo que has escuchado sobre 3D, SIMULEYES VR es una experiencia de VISION TRIDEMENSIONAL como ninguna otra. Usa SIMULEYES VR junto con su software compatible y nada volverá a ser igual en tu PC.

STEREOGRAPHICS como líder e inventor de la tecnología de obturación de cristal liquido para la visión tridimensional tanto en cursos de pilotaje de aviones, simulación militar, modelado molecular, visualización científica... ha aplicado toda su experiencia de largos años en la Visión Stereoscópica para hacertela llegar hasta tu PC.

25.800 + IVA
GAFAS
+ VIVID 3D

CON SIMULEYES VR LA TERCERA DIMENSION ES YA UNA REALIDAD

* Resolución hasta 1024 por 768.
- Hasta 4 usuarios conectados a la vez
- Visión stereo 3D.
- Instalación muy sencilla.
- Peso y dimensiones muy reducido.

SOFTWARE DISPONIBLE:

DESCENT: Destination Satirn.
WOLFSTEIN 3D.
IN PUSUIT OF gREED.
VR SLINGSHOT.
SLIPSTREAM 5000 Y WHIPLASh..
RISE OF THE TRIAD.
CONFIDENTIAL.
SHATTERED STEEL.
F-22 LIGHTNING II.
STORM FIGHTER I.
MADSPACE.
COMMANCHE 3.
ARMORET FIST 2.
M1A2 ABRAMS.
BIRTHRIGHT.

TOTALMENTE GRATIS Y SOLO HASTA EL PROXIMO 13 DE OCTUBRE POR LA COMPRA DE CADA SIMULEYES VR SU MEJOR COMPLEMENTO SONORO: VIVID 3D, LA ULTIMA SENSACION EN SONIDO ENVOLVENTE Y TRIDEMENSIONAL CON SOLO DOS ALTAVOCES. P.V.P VIVID 3D. : 7.700.- PTS + I.V.A.

NUREALITY™ VIVID 3D™

Deseo recibir más información :
NOMBRE..................................EMPRESA..........................
DIRECCION..
POBLACION..................................PROVINCIA......................
C.P.......................TELEFONO:.......................FAX ....

ENVIAR A: EUROMA TELECOM
C/ INFANTA MERCEDES, 83
28020 MADRID
TFNO: 91 5711304/1519 FAX: 5711911
C/ DIPUTACIÓN, 249, 3º-2ª
08007 BARCELONA
TFNO: 93 4882514 FAX: 4883233



Si tienes un PC con CD-ROM disfruta ***KICK OFF 96***

¡¡TREPIDANTE!!

EL SIMULADOR DE FÚTBOL PARA PC





MÁS RÁPIDO Y REALISTA DEL MERCADO.



Crea el equipo de tus sueños: más de 15.000 jugadores reales



Modalidad de máquina recreativa o simulador



10

por sólo 2.995 ptas.

Si tienes un PC y te gusta el fútbol

NO PUEDES PERDÉRTELO.



A la venta en SEPTIEMBRE en todos los quioscos de prensa.

ANCO

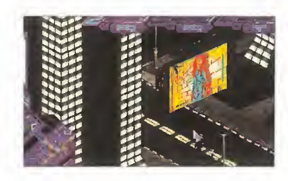


SYNDICATE WARS

BULLFROG
Disponible: PC CD-ROM
ARCADE/ESTRATEGIA

LOS CUATRO JINETES DEL APOCALIPSIS

El nacimiento de los juegos de rol abrió un nuevo campo a los videadictos, porque se abandonaba el habitual control singular de un sólo personaje, héroe o sprite, como queráis llamarlo, para adentrarse en un desafío hasta entonces desconocido: la pluralidad de protagonistas. Se produjo un auténtico boom en el género del rol, y cuando parecía que ya estaba todo inventado, surgió «Syndicate», que seguía con la nueva moda de la multiplicidad de personajes, pero en un concepto tan original que prácticamente se puede decir que creó un nuevo género. Su éxito provocó la aparición de un celebrado disco de misiones y ahora, tres años después, nos llega lo que bien podría ser calificado como su segunda parte, pues es prácticamente idéntico, pero con las novedades necesarias para adaptarse a los tiempos que corren.





Seguro que la legión de "syndimaníacos" ya habrán salido corriendo hacia la tienda de software más cercana. Eso de decir que ya ha llegado la segunda parte de su programa favorito y que además supone una puesta al día del fabuloso concepto original les habrá parecido razón más que suficiente para no perder el tiempo. Bueno, pero tampoco hubiera estado demás que se fueran sabiendo que esa actualización se basa en el uso de la alta resolución y de un escenario semi-virtual.

Y es que el único defecto de «Syndicate» era que la perspectiva isométrica basada en el archiconocido Filmation, y sin duda la más adecuada a la hora de controlar a cuatro unidades en extensos escenarios, dejaba el tamaño de los sprites un tanto diminuto y provocaba numerosas zonas muertas, es decir, lugares que no podíamos ver al estar tapados por las construcciones tridimensionales que formaban los decorados.

El problema de distinguir a los pequeños sprites sin dificultad ha sido parcialmente solucionado en el reciente «Gender Wars» con el empleo de la SVGA, pero ha desaparecido definitivamente en «Syndicate Wars» gracias a esos 640x480 puntos de resolución y, sobre todo, a ese portento que supone el que con una simple pulsación de una teclas la visión isométrica fija se convierte en una cámara que gira alrededor de los personajes pudiendo variar el grado de inclinación.

En Bullfrog han aprovechado el auge de las representaciones virtuales en arcades, juegos de coches y beat'em ups, y aunque se han quedado lejos del calificativo virtual por la limitación en la inclinación y la ausencia de zoom, han seguido el ejemplo de los Lemmings; lo que eran sprites excesivamente comprimidos ahora son de un tamaño más normal y además han acabado con las zonas muertas; todo queda a la vista.

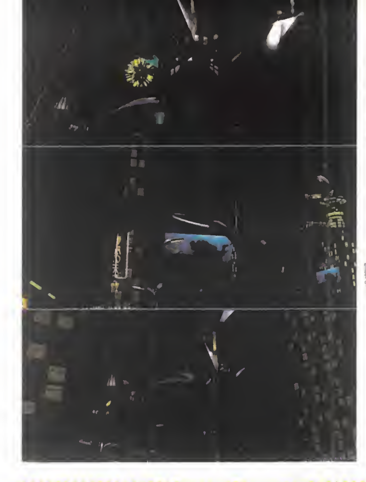
Ahora que los cortos de vista se han quedado sin argumentos para rechazar el nuevo «Syndicate», pasemos a poner sobre la mesa las muchas razones que hay para que los que aún no han caído en las garras de este monstruo del entretenimiento informático se decidan a enfrentarse a él.

El primer motivo es la extrema facilidad del interface de manejo, pese a que en un principio puede parecer complicado para los que nunca han jugado con este tipo de programas. El ratón y dos de sus botones sirven para desenvolverse en un universo en el que la gran cantidad de cosas que hay que hacer alejará cualquier sombra de monotonía. La segunda razón es la absorbente atmósfera que nos rodea desde la primera misión. Un argumento post-apocalíptico que nos lleva hasta las entrañas de una sociedad semejante a la de «Blade Runner». Tanto el guión como la concepción visual del programa están inspirados en ese mítico film.

OE NUEVO, OOS BANOOS

La elección inicial es tal vez la más difícil, puesto que hay que decidirse por uno de los bandos en conflicto. De una parte está la Eurocorporación, medio gubernamental mundial que controla la sociedad mediante chips implantados desde el nacimiento en el cerebro de cada uno de los individuos que componen la superpoblación mundial. En el lado opuesto, se encuentra la siempre imprescindible sección revolucionaria, llamada Iglesia de la Nueva Época, una compleja



A CADA MISIÓN, UN EQUIPO



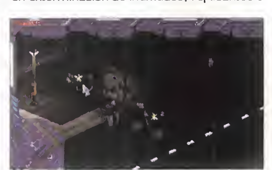
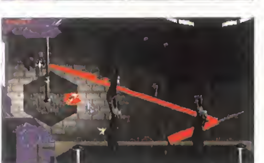


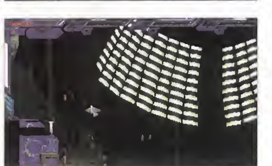
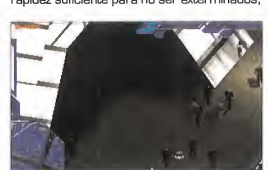
Aniquilar a los individuos del bando opuesto, o retirar de la circulación a los ciudadanos incontrolados por fallos en los chips de compotamiento, persuadir a ingenieros, empresarios y toda persona de influencia para que se una a nosotros, robar información y todo tipo de objetos, asediar o proteger instalaciones, y así podríamos llenar la revista entera con misiones imposibles.
Pero como en la película de Brian de Palma, contamos con armamento y equipo especialmente diseñado para cada objetivo. Los que aquí veis son sólo algunos de los cachivaches dignos de haber sido diseñados por "M". Ametralladoras UZI, bombas de aturdimiento, cadenas eléctricas, fusiles de muy distinto calibre, extrañas pistolas mentales para convencer a las mentes débiles, el indispensable botiquín, bombas casi nucleares, lanzallamas, son un ejemplo de la fauna que podemos llevar en las manos.
Capítulo aparte son los adimentos que mediante cirugía criogénica se pueden implantar para reforzar la anatomla. Se puede llegar a conformar un endoesqueleto de kevlar al más puro estilo Terminator, como bien demuestra la imagen.
Pero como hablamos de tecnología, debemos preocuparnos de invertir en el centro de investigación para no quedar obsoletos con respecto a la competencia. Aunque lleve miles de créditos y semanas de espera, es vital hacernos con las últimas joyas del laboratorio.

organización basada en extrañas creencias que supuestamente lucha para enfrentarse al control sin sentimientos humanos y a la falta de libertad que impone la Eurocorp.
Ya seas un ejecutivo si te decantas por la Eurocorp, o un acólito si estás con los rebeldes, estás a salvo y controlando las misiones vía Internet desde un recóndito lugar.
A tu disposición hay un total de ocho drones entre los que deberás seleccionar a los cuatro con los que acometerás la misión.
Básicamente, se puede decir que no hay dos misiones iguales entre las más de 100 que conjuntan ambos bandos, pero se clasifican en exterminación de individuos, replicantes o edificios, proteger instalaciones, persuadir para conseguir el apoyo de ingenieros, empresarios y toda persona importante para la organización, robar o ocupar posiciones enemigas y, por último, evacuar.
El paso inicial es equipar a nuestra unidad de ataque con las armas precisas según los objetivos de la misión, luego pasarlos por la unidad cirogénica para introducir mejoras a nivel anatómico y, por último, decidir las próximas armas y complementos a desarrollar por la unidad de investigación y fabricación. Como habréis supuesto, todo esto cuesta dinero en forma de limitados créditos.

SIN ALIENTO

Y una vez en vivo y en directo, viajando por las ciudades más importantes del mundo, con un ojo en la ventana de visión y otro sobre el escáner que indica la posición y la de los objetivos, disparar, ocultarse, ir en equipo o cada miembro hacia un lugar determinado para aumentar las opciones de éxito, coger muy diversos vehículos para acceder a zonas impenetrables de otro modo, recoger objetos, en fin, diseñar toda una estrategia sobre la marcha, serán sólo algunas de las cosas que deberemos hacer con la rapidez suficiente para no ser exterminados,












expulsados de la orden o acabar autosuicidándonos con una pastilla de cianuro para no caer en manos del enemigo.

DIRECCIÓN ARTÍSTICA

Como véis, no se puede decir que falte variedad, y éste es precisamente el punto fuerte de «Syndicate Wars» para lograr una jugabilidad que nos hará gastar cientos de horas en un mundo magistralmente recreado por unos gráficos tridimensionales tenebristas que nos permiten admirar gran multitud de edificios y construcciones vanguardistas repletas de genialidad.

Los efectos de los canales de agua, la lograda iluminación con fuertes contrastes y claro-oscuros, la proliferación de carteles y pantallas de vídeo, los medios de transporte que van desde los más extravagantes vehículos rodantes o aéreos a los túneles de intercomunicación y unos soberbios efectos de sonido acompañados por una música ambiental de película, nos introducen de lleno en una de estas ciudades del siglo XXII.

ALGUNOS FALLOS

Hasta el momento todo hace pensar que estamos ante una obra maestra, pero lamentablemente «Syndicate Wars» no llega al olimpo de los videojuegos, aunque se queda cerca. El motivo principal son los sprites, que si bien han ganado en tamaño, presentan un aspecto bastante pobre y raquítico. No son en absoluto naturales, y evidencian en sus movimientos la escasa fortuna con la que han sido creados. Algunos parecen auténticos palos que sostienen armas más grandes que ellos. Los combates, sin llegar al impacto visual de un buen arcade, sí son lo suficientemente creíbles gracias a explosiones, ráfagas y rayos tan diferentes como bien hechos.

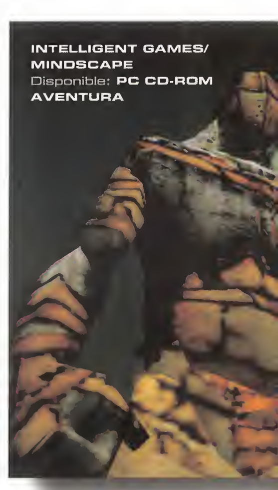
A.T.I.

***LO BUENO:* La culminación de una idea genial. Se ha arreglado el problema de la perspectiva y el tamaño de los sprites con un escenario semi-virtual. El argumento, los gráficos de los decorados, el sonido y la música son de auténtica producción cinematográfica.**

90

***LO MALO :* Los sprites parecen sacados de la época del Spectrum y a veces se producen ensaladas de personajes que pueden llegar a confundirnos en el maremagnum de la batalla.**

INTELLIGENT GAMES/ MINDSCAPE
Disponible: PC CD-ROM
AVENTURA



Parece que últimamente las aventuras no están de moda. En su lugar, proliferan los shoot'em ups, los alumnos aventajados de «Doom» y las epopeyas espaciales. Pero los amantes de la aventura tienen ahora un nuevo título que llevarse a sus compatibles. Intelligent Games, de la mano de Mindscape, por fin tienen lista una de las bombas de esta temporada: «Azrael's Tear». Y la espera, nos podéis creer, ha merecido la pena.

EL MISTERIO DE LAS CATACUMBAS
AZRAEL'S TEAR

Os habréis preguntado alguna vez por qué nadie ha realizado versiones, clones, secuelas o como lo queráis llamar, de «Myst». El secreto de la joya de Broderbound venía dado por la esencia de su aventura, perfectamente representada por los mil y un puzzles que el jugador tenía que resolver. Todo esto viene al cuento de que alguien, por fin, ha tomado algo de esa esencia aventurera para realizar un programa puesto al día. Con ello no queremos decir que este fantástico «Azrael's Tear» tenga algo que ver con «Myst», pero es indudable que en ambos encontramos algo en común.

EN BUSCA DEL SANTO GRIAL

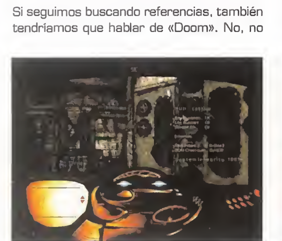
Si seguimos buscando referencias, también tendríamos que hablar de «Doom». No, no es que en «Azrael's Tear» tengamos que masacrar a nadie, pero es que otro de los aspectos principales del programa es el entorno tridimensional en el que se sumerge el jugador, con una vista en primera persona que recuerda bastante al clásico sangriento de id. Sin embargo, la diferencia está en que este entorno ha sido creado utilizando la técnica "BRender". Pero no es esa la única diferencia, porque lo que primero llama la atención es su diseño gótico. Empezando por su inquietante argumento.

El objetivo del juego no es otro que la búsqueda del Santo Grial por parte de un personaje –nosotros– del futuro. En «Azrael's Tear» somos un Raptor, un integrante de una raza de ladrones tecnológicos especialistas en penetrar con total impunidad en los escenarios históricos con el fin de obtener las piezas más valiosas. Armados con el equipamiento más vanguardista, destaca el casco MS-2, que proporciona una visión muy especial de la realidad, con toda una serie de "gadgets" que van desde el control del armamento y munición hasta un sistema de orientación basado en una brújula.

La aventura comienza cuando nuestro personaje recibe una carta de un antiguo enemigo suyo, una de esas cartas de "envíese si me ocurre algo". Efectivamente, el antiguo rival ha quedado atrapado en medio de la gran búsqueda: la del Santo Grial. En la carta se incluyen detalles históricos, y todos los pasos que ha seguido el remitente hasta dar con el lugar donde se halla el Grial.

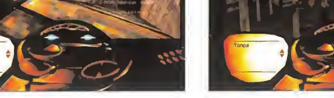
AVENTURA COMPLETA

Nuestra aventura, así, comienza en las oscuras catacumbas.

















El diseño de los escenarios es realmente impresionante, con unos gráficos realizados con mapeados de texturas en SVGA, donde predominan los ambientes siniestros, cavernosos y repletos de detalles. La perfecta ambientación se completa con una música sutil, preciosista y digna de los tiempos en los que supuestamente fueron construidas las catacumbas.

El control de nuestro personaje se puede llevar a cabo mediante teclado o ratón, teniendo libertad absoluta para movernos y realizar giros de 360º con vistas arriba y abajo incluidas. El casco del que ya hemos hablado está equipado con un sistema de "scanning" que nos proporcionará información sobre el lugar en el que nos encontremos o al que vamos a entrar. Esta información se refleja en pantalla a modo de texto, mediante el cual sabremos el número de posibles salidas de cada habitación, la existencia o no de vida y el posible riesgo que correremos. Así mismo, al entrar en cada estancia, nuestro sistema genera un mapa de la zona en la que nos encontramos. En estos mapas, bastante detallados, se indican las salidas conocidas, con un pequeño gráfico explicativo si ya hemos explorado alguna de las salas adyacentes. Y como en toda buena aventura que se precie, la utilización de objetos y la resolución de puzzles son algunos de los ingredientes fundamentales en «Azrael's Tear». Cuando recorremos las diferentes estancias con el puntero, éste se transforma en el momento en el que encuentra algún objeto que podemos recoger, siempre y cuando nos encontremos cerca de él. Una vez cogidos, los objetos se sitúan en forma de texto en el inventario.



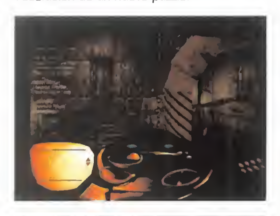


PERSONAJES Y PUZZLES

De cualquier manera, en esta singular aventura en busca del Grial no estaremos solos, ya que en nuestro camino encontraremos otros personajes con los que dialogar y obtener información. Además, el diálogo se lleva a cabo de la forma más clásica. Cuando nos acercamos a alguien, ya sea por que le vemos, o porque él o ella nos vea a nosotros u oigamos sus gritos retumbar por todas las salas, como suele suceder, las posibles respuestas aparecen en pantalla, para que nosotros seleccionemos una. La pega de este sistema es que, en este caso, tan sólo parecen escritas las preguntas que podemos hacer nosotros, quedando las respuestas limitadas únicamente al sonido de las voces de los personajes del juego, lo que resulta bastante incómodo si tenemos en cuenta que todo el juego está en inglés.

Otro punto importante son los puzzles. Estos guardan bastante similitud con los vistos en «Myst» o también en otra aventura de ambiente oscuro como es «Frankenstein». Tendremos que mover multitud de palancas cuyo efecto puede que no tenga lugar en la misma estancia en la que nos encontramos, sino que produzcan cambios en aquel mecanismo que vimos en otra habitación, lo que a su vez propicia la apertura de una nueva puerta que puede que nos lleve al lugar exacto donde encontraremos los planos que hacen circular el agua por las tuberías que encontramos no hace muchas pantallas. Ese es el desarrollo del juego. Multitud de puzzles que desafían nuestra perspicacia y sentido de observación, diseminados por las mil y un salas interconectadas en las que se dividen las siniestras catacumbas. A tener en cuenta, el alto grado de dificultad de estos puzzles, ya que, como hemos indicado, las pistas para resolverlos vienen dadas por otros objetos. Todo un reto para especialistas en las aventuras más enrevesadas.

Pero «Azrael's Tear» cuenta, además, con otro ingrediente, bastante inusual dentro del género de las aventuras: la acción guerrera. Porque también hay espacio en esta aventura para los enfrentamientos con los enemigos que nos vamos a encontrar en nuestro periplo subterráneo. Estos enemigos, aparte de ser caballeros del pasado, o ladrones, como nosotros, también son ¡animales prehistóricos!, como dinosaurios que se interpondrán en nuestro camino y cuya forma de eliminarlos no siempre pasa por la utilización de nuestra arma reglamentaria, sino por la resolución de un nuevo puzzle.







APARIENCIA GÓTICA

Esta peculiar mezcla de entorno 3D y aventura clásica ofrece, en definitiva, unos resultados sorprendentes. El jugador tiene total libertad para moverse a sus anchas por un universo subterráneo plagado de enigmas que arrancan de muchos siglos atrás. Como sorprendente es también la mezcla de épocas. ¿Qué siente un personaje del futuro, pertrechado con la última tecnología, al penetrar en los misterios que tuvieron como protagonistas a los caballeros Templarios? ¿Algo así como Indiana Jones? Así pues, se trata de una aventura con tintes arqueológicos, sin dejar de lado puzzles y acción.

Lo que sí es cierto es que en esta aventura es bastante fácil morir. Ya sea acribillado por algún enemigo, como consecuencia de la emanación de gases tóxicos presentes en algunas salas o, como suele ser más normal, debido a las caídas desde niveles más altos. Por eso, urge salvar partidas con bastante asiduidad, tarea de la que se ocupa un nuevo accesorio del casco, junto con la que encontramos el control del volumen.

Existe una resolución máxima en SVGA que ofrece unos resultados exquisitos, sólo apta para sistemas Pentium, mientras que el programa también cuenta con otras dos resoluciones más para aquellos equipos menos potentes, siempre a partir de un 486 DX2 con 8 MB de RAM. El cambio de resolución se puede llevar a cabo en cualquier punto del juego con sólo pulsar una tecla, y existe además una opción mediante la cual el programa selecciona automáticamente la resolución idónea para cada punto del desarrollo de la acción.

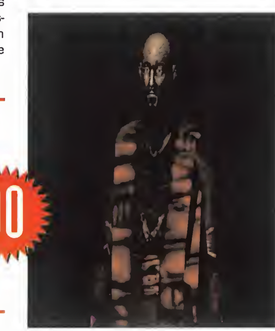
En definitiva, «Azrael's Tear» puede ser calificado como una aventura gótica donde todo está cuidado hasta el último detalle, que destaca por su original integración de maravillosos entornos tridimensionales, acción, y sobre todo, puzzles capaces de traer de cabeza al más experto.

F.J.R.

LO BUENO: ***Una aventura tridimensional de diseño gótico y exquisito, con todos los ingredientes de las aventuras de siempre –puzzles, mucho mapeado para explorar, objetos, personajes con los que dialogar, etc.– y algunas pinceladas de arcade.***

90

LO MALO: ***Parones mientras se ganaran los gráficos de las nuevas estancias, con la excusa de que nuestro sistama las está "escanaando". Está en inglés, y sin subtítulos. Nacasita mucha máquina.***



UNA NUEVA FORMA DE COMPRAR INFORMATICA



MULTIMEDIA

*INTEL CHIPSET
* 16MB EDO RAM ampliable a 128MB.
* 256K Caché.
*Floppy 3 1/2" 1.44MB.
*Disco Duro 1 GIGA AT High Speed.
*Controladora IDE PCI INTEGRATED
*Puertos de Alta Velocidad.
*CD-ROM x8 alta velocidad.
*Tarjeta de sonido SoundBlaster 32 PnP OEM.
*Altavoces Wave Master 160W
*Micrófono direccional " Sound Space ".
*VGA S3 64V 2 MB EDO.
*Monitor 14" Samsung SM3 (0.28 PITCH)
*Monitor Low Radiation 1024 no entrelazado
*Ratón Compatible Microsoft.
* Teclado W95 CHICONY + JOYSTICK
*WINDOWS 95 CD (Manuales y licencia).

EI SYSTEM GAMES 133 MHZ
178.900 + I.V.A.

NUEVO a partir de Octubre



CLOSE COMBAT
9.900 PTS IVA INCLUIDO



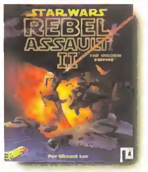
QUAKE
7.590 PTS IVA INCLUIDO



GRAND PRIX 2
8.495 PTS IVA INCLUIDO



A.T.F.
7.990 PTS IVA INCLUIDO



REBEL ASSAULT II
7.990 PTS IVA INCLUIDO

ESCENARIOS PARIS Y NEW YORK INCLUIDOS



FLIGHT SIMULATOR
11.900 PTS IVA INCLUIDO



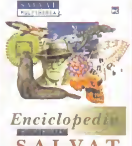
RETURN OF ARCADE
5.480 PTS IVA INCLUIDO



CIVILIZATION II
7.995 PTS IVA INCLUIDO



VIRTUA FIGHTER
7.990 PTS IVA INCLUIDO



ENCICLOPEDIA SALVAT
19.800 PTS IVA INCLUIDO

2.500 m2 de exposición - ampliaciones de memoria,placas etc. - kits multimedia - 6.000 titulos de software - simuladores - arcade...

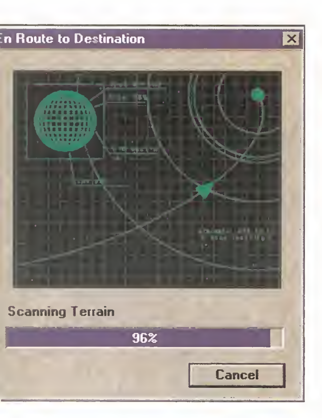
ORDENADORES EI SYSTEM

TU MEGASTORE INFORMATICO

EI SYSTEM COMPUTER
C/ FRAY LUIS DE LEON 11-13
TLF: (91) 468 05 15 FAX: (91) 468 03 35
28012 - MADRID
eisysmkt@stnet.es
www.eisystem.es



PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO HASTA AGOTAR STOCK



DEADL

WARNER INTERACTIVE
Disponible: **PC CD-ROM**
ESTRATEGIA

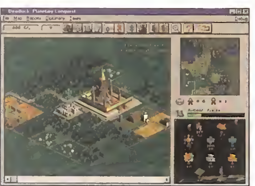
EL PRECIO DEL PODER

POCAS VECES NOS ENCONTRAMOS ANTE UN PROGRAMA QUE SIN INVENTAR CASI NADA, CONSIGUE LLEGAR HASTA LA CUMBRE EN SU GÉNERO. Y ESTE ES EL CASO DE «DEADLOCK», CUYA RECETA SE COMPONE DE UNA EXQUISITA Y SABIAMENTE MESURADA



Si sois unos auténticos gourmets de esta alta cocina informática que es la estrategia, en Warner os han preparado un plato que bien puede competir en ese exclusivo menú de temporada, y que hasta este mes tenía como único componente al «Civilization 2». Y los programadores de Warner Interactive no son precisamente pinches de cocina, sino unos discípulos aventajados de Sid Meier.

Pero sería injusto decir que son sólo unos aspirantes fieles a las enseñanzas de su maestro, porque también han introducido cosas nuevas. La más importante se refiere a la presentación. Y es que reconozcamos que es en este punto donde los habituales de la cocina rápida y sencilla, es decir, los devoradores de arcades, se echan atrás. La razón es bien sencilla: los enormes manuales que son la pieza clave de toda buena presentación. Ante, como ellos dicen, "tochos" así, no les apetece ponerse a estudiar las acciones a realizar y unidades a controlar. Desde luego que «Deadlock» incluye un manual de este tipo, pero esa novedad en la presentación es un asombroso tutorial interactivo de aprendizaje, tan sencillo como útil, para que los que nunca hayan catado las excelencias de la estrategia por la gran cantidad de tiempo que se necesita para iniciarse, puedan empezar a disfrutar desde el principio de las indescriptibles sensaciones de dominio y poder que se experimentan al metermos en el rol de líder colonizador.



¿CIVILIZATION? SÍ, GRACIAS

• El primer paso consiste en crear una unidad colonizadora, vehículo especialmente preparado para invadir nuevas tierras y crear asentamientos para poder dominar nuevas parcelas del territorio. Como antes de ir a la guerra se debe comer, edificar una granja será nuestra construcción inaugural. Hay que elegir la franja adecuada para poner una explotación minera, y una granja arborícola, que nos proporcionarán las materias primas esenciales: madera y hierro.

• Pero además de madera, hierro, y diversas materias, el dinero es como siempre el eterno problema. Los impuestos son la solución, a costa de reducir la moral. Para paliar un descenso que puede desembocar en rebelión, se pueden construir centros de descanso, museos, salas culturales, etc.

• Una vez construidos los laboratorios, hay que elegir qué tecnología se va a desarrollar: fertilizantes, electrónica, fusión nuclear, automatización, explosivos, transportes marítimos, etc.

• El ataque a un territorio ocupado por el enemigo debe estudiarse cuidadosamente. Contratar un espía que nos facilite la información de las fuerzas contrarias no vendrá mal. Ni que decir tiene que es más que recomendable dejar fuerzas defensivas para







OCK

MEZCLA DE INGREDIENTES DE PRIMERA CALIDAD: «CIVILIZATION 2», «DUNE 2», «SIM CITY» Y «WARCRAFT». UN CÓKTEL EXPLOSIVO INDISPENSABLE PARA LOS DEGUSTADORES DE ESTOS PLATOS TAN DIFÍCILES DE PREPARAR COMO DE APRENDER A SABOREAR.



UN NUEVO MUNDO

Para situarnos perfectamente en el contexto –algo indispensable para aumentar el grado de realismo que agradecen los expertos– pensar en el planeta Arrakis, conocido de sobra por los moradores de Dune. Pero tenéis que cambiar los desiertos por una orografía muy similar a la de nuestro planeta. Es decir; llanos, praderas, bosques, zonas de montaña, pantanosas y el mar componen la superficie del planeta Gallius IV. Pero en «Deadlock» también hay una lucha encarnizada por lograr el control total de un planeta que promete enormes riquezas para quien consiga el control total de su explotación. Y no hay tres razas, sino siete, descendientes sin duda de las variopintas criaturas de «La Guerra de las Galaxias». Además de una anatomía muy característica, cada una tiene su peculiar manera de ver la colonización, por lo que la elección inicial es de vital importancia para enfocar la ocupación.

proteger nuestros territorios; hay hasta siete razas en litigio y pueden aprovechar para atacar por la retaguardia y llevarnos a lo del cazador cazado.

Edificar unas torretas láser viene de maravilla para tener las espaldas cubiertas.

Your Treasury 745 cr.

Food	Sell For : 1 Buy For : 2 Stock : 291	Buy Sell	Endurium	Sell For : 4 Buy For : 30 Stock : 0	Buy Sell
Energy	Sell For : 1 Buy For : 3 Stock : 70	Buy Sell	Tradium	Sell For : 6 Buy For : 75 Stock : 0	Buy Sell
Wood	Sell For : 1 Buy For : 3 Stock : 0	Buy Sell	Electronics	Sell For : 2 Buy For : 10 Stock : 5	Buy Sell
Iron	Sell For : 1 Buy For : 3 Stock : 151	Buy Sell	Anti-Matter	Sell For : 5 Buy For : 20 Stock : 0	Buy Sell
Steel	Sell For : 2 Buy For : 15 Stock : 0	Buy Sell	Art	Sell For : 100 Buy For : 150 Stock : 0	Buy Sell

GUERRA Y PAZ

De todas formas, al mando de cualquier especie inteligente, hay dos sistemas para lograr la victoria en la zona de conflicto. El primero tiene un claro talante pacifista; os limitaréis a construir un número determinado de capitales. El segundo será sin duda el favorito; derrotar a los demás, es decir, echarlos a patadas con un ejército de leales soldados pertrechados con la mejor tecnología. Una vez decididas las cuestiones de con quién y de qué forma afrontar la colonización, es cuando nos disponemos a entrar en una materia de sobra conocida por todos los grandes conquistadores en la ficción informática: miles de cosas para hacer por un sistema de turnos. Un vistazo al recuadro os dará una idea aproximada de lo que vuestros cerebros van a tener que trabajar.

WINDOWS 95 A TOPE

Los gráficos en alta resolución nos permiten contemplar con una visibilidad excelente la perspectiva isométrica de los terrenos en los que se desarrolla la acción. Las construcciones, con modelos y estilos específicos para cada una de las siete civilizaciones, son tan portentosas como se merecen unos escenarios de ciencia ficción. Por su elaboración, atractivo visual, sofisticación en sus estructuras y tremenda originalidad, merecen ser los proyectos a escala de los mejores arquitectos.

Seguro que los arcademaníacos, atraídos por lo fácil que les va a resultar empezar a jugar, ya se estarán preguntando por las secuencias de las batallas. No vamos a decir que sean tan espectaculares como las de su eliminador favorito, pero explosiones, sangre y demás efectos de destrucción nos os van a dejar fríos, algo que era lo normal por estos lares. Es más, os aseguramos que vuestros oídos van a reventar a base de efectos de sonido digitalizados, sin olvidar la banda sonora y los efectos ambientales.

Decidir y controlar, guerrear o luchar por la diplomacia. Justo lo que necesitáis, insaciables del poder absoluto.

A.T.I

***LO BUENO:** Extraordinaria unión de «Civilization 2», «Dune 2» y «Warcraft», con la ventaja de tener un tutorial de introducción que lo hará asequible en pocos minutos a los inexpertos. El mejor de su género en gráficos y sonido. Partidas por Internet.*

92

***LO MALO:** Como algo hay que decir, podrían estar más trabajadas las unidades aisladas. Pero, sobre todo, una adicción peligrosa para la integridad de nuestros deberes cotidianos. Mortal para los de voluntad trabajadora frágil.*

Un sorprendente cambio de registro de Capcom ha deparado una notable aventura para PlayStation. Sin embargo, el "experimento" sufre en ocasiones de esa misma inexperiencia en este espinoso género, en el que los usuarios son sumamente exigentes, aunque no por ello se deberán sentir defraudados.



RESIDENT EVIL

TERROR EXPERIMENTAL

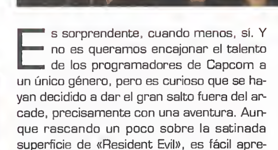
CAPCOM/VIE
Disponible: PLAYSTATION
ACCIÓN/AVENTURA







Es sorprendente, cuando menos, sí. Y no es queramos encajonar el talento de los programadores de Capcom a un único género, pero es curioso que se hayan decidido a dar el gran salto fuera del arcade, precisamente con una aventura. Aunque rascando un poco sobre la satinada superficie de «Resident Evil», es fácil apreciar cómo no han escatimado lo más mínimo en la dosis de acción inyectada.



LA HISTORIA

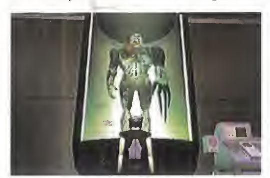
Al argumento de «Resident Evil» parte de una idea bastante típica –los protagonistas del juego se ven atrapados en un recinto cerrado y plagado de extrañas criaturas–, pero que además deriva al instante siguiente en una historia harto conocida en planteamientos y desarrollo. Una mansión en campo abierto, muertos vivientes, criaturas mutantes, puertas por abrir, enigmas a resolver... Tras esto se oculta un guión que cuenta cómo un experimento científico del gobierno se les fue de las manos, y cómo un equipo de policías de élite son enviados a resolver el problema, con una terrible traición.

Con una idea base como la presente, se puede sacar un jugo extraordinario a cualquier aventura, y «Resident Evil», sin ser el programa definitivo del género, sí está a la altura, aunque con algunas salvedades.

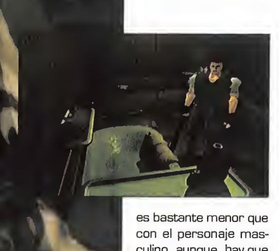
La principal es que a medida que se va avanzando en el juego se descubre que el ingrediente principal no es tanto la aventura como la acción, ya que habilidad e inteligencia, que suelen primar en este tipo de programas, quedan en un segundo plano, dando paso a, arma en ristre, el objetivo primordial: matar, y que no te maten.

EL DESARROLLO

La nota más original del juego se encuentra en la posibilidad de escoger protagonista –hombre o mujer– variando ligeramente el desarrollo de la acción según manejemos a uno u otra. Con la chica, el nivel de dificultad







es bastante menor que con el personaje masculino, aunque, hay que entender el contexto en que está situado.
La resolución de los enigmas, y estos mismos, no varían un ápice de uno a otro personaje. Y, además, casi todos son bastante evidentes. La única dificultad real está en el mayor o menor número de enemigos, y la resistencia que estos ofrecen, así como su capacidad de dañar. La libertad de movimientos también se ve ligeramente variada, ya que algunos caminos accesibles con un personaje, no lo están, en principio, para el otro, debiendo variar el orden en la exploración.
Un enorme mapeado con niveles subterráneos, jardines, varios pisos en la mansión, etc., forman el área a explorar por ambos protagonistas, que se verán ayudados en ciertas ocasiones –recordemos que es un grupo el que se queda encerrado en la casa– por personajes secundarios.
Y ahora, pasamos a hablar del tema más evidente. El diseño.

EL DISEÑO

Aquí hay que dar cuenta de dos cosas. Una, que gráficamente, y en lo referente a animaciones y técnica, hay que descubrirse ante los chicos de Capcom. Y dos, que es como si tuviéramos ante nuestras narices una nueva entrega de «Alone in the Dark», ya que el planteamiento –en cuanto a diseño





gráfico–, es calcado al del juego de Infogrames. Personajes 3D moviéndose sobre fondos planos, con un juego de cámaras que, de manera automática, varían según el desarrollo de la acción.
Y dicho esto, es fácil imaginar que también tiene los mismos defectos y las mismas virtudes que el juego en el que ¿se inspira? Esto es, a veces la perspectiva cambia al dar un pequeño paso, fastidiando por completo la visión, pero es enormemente intuitivo y cómodo en el manejo, amén de proporcionar un dinamismo bastante elevado, contrarrestando así la ausencia de render en tiempo real, limitada a las animaciones de los personajes 3D.

LA CONCLUSIÓN

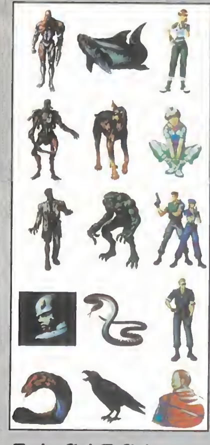
Con todo esto, ¿qué se puede extraer de «Resident Evil» en conjunto?
Primero, que es una muy buena combinación de aventura y acción, pese a la nimia dificultad de los enigmas.
Segundo, que merece un aplauso el esfuerzo realizado por Capcom en esta "aventura" que han emprendido, aunque se note cierta inexperiencia en el género.
Tercero, técnicamente resulta simplemente digno, pero excelente en cuestiones gráficas. En definitiva, se trata de un buen programa. Poco original, pero eficaz.
Por último, un par de detalles más. Es absolutamente imprescindible disponer de una o más tarjetas de memoria para ir salvando posiciones de manera frecuente. Y el consejo final es que no os desesperéis excesivamente con los tiempos de carga, capaces de hacer perder la paciencia al santo Job.

F.D.L.

***LO BUENO:* Un buen título para iniciarse en la aventura, ya que la acción, que también incluye, puede hacer que guste a los aficionados a ambos géneros.**

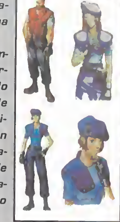
84

***LO MALO:* Los tiempos de carga son desesperantes –puertas, puertas y más puertas...–.**



LA SALSA DEL TERROR

Héroes y... ¿villanos? Mejor dicho, monstruos. Muchos, grandes y realmente temibles.
El diseño de los personajes –todos los personajes– es, con mucho, lo mejor del juego. Zombies, animales salvajes, arañas mutantes, serpientes gigantescas, criaturas infernales... El detalle en el diseño y animación de todos los enemigos resulta sobreco- gedor. Algo a lo que ayuda también enormemente los numerosos efectos sonoros incluidos, que proporcionan ese toque escalofriante necesario, así como la música, que varía de forma excelente según la situación y escena concretas.
Todo ello, combinado en armonía, es lo que hace de esta «Resident Evil» un cuento de terror capaz de resultar tan atractivo como horripilante.



merece la pena esperar.



PREPÁRATE PARA LO QUE VIENE.

FORMULA 1

REALISMO APASIONADO

PSYGNOSIS SE CONVIERTE UNA VEZ MÁS EN LA CATAPULTA QUE IMPULSA A PLAYSTATION CON EL DESARROLLO DE UNO DE LOS MEJORES JUEGOS DE CARRERAS DE TODOS LOS TIEMPOS. AUNANDO ACCIÓN, DIVERSIÓN Y REALISMO, «F1» SE PERFILA COMO EL PROGRAMA A BATIR EN EL GÉNERO DE LA VELOCIDAD.

BIZARRE CREATIONS/ PSYGNOSIS
Disponible: **PLAYSTATION**
ARCADE/SIMULADOR

Tras las típicas y consabidas noticias e imágenes estáticas, el primer contacto real con un aún muy primitivo «Formula 1» tuvo lugar durante la celebración del último E3. Allí, Psygnosis dedicó la mayor parte de su stand a la promoción de un juego que apuntaba maneras de ganador, pese a su escaso desarrollo.
Evidentemente, al pensar en un programa dedicado al gran circo de la F1, no se pueden pedir peras al olmo en el apartado de originalidad. Bólidos y circuitos, en todas las modalidades más o menos lógicas de competición, y a competir por la conquista del mundial de pilotos y escuderías.
Pero, a partir de aquí, el excelente trabajo de Bizarre Creations se ha encargado de poner el marchamo de "excelente" a un producto que se sale de lo normal en calidad.

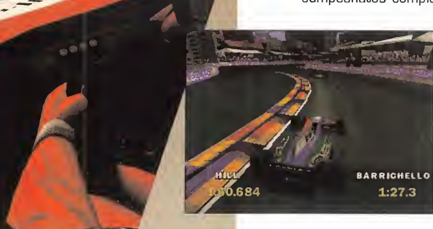
SCHUMACHER 1:41.448 BARRICHELL 1:17.0

EN VIVO

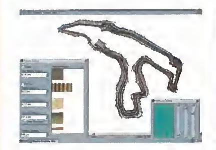
«Formula 1» es una licencia oficial de la FOCA y Fuji TV. Es decir, NO es un juego de carreras para PlayStation, sino EL juego. Esto, ¿qué implica? En primer lugar, una fidelidad total al actual campeonato del mundo de F1. Circuitos, monoplazas, pilotos, escuderías... todo sacado de la realidad.
En segundo lugar, posee una ágil combinación de arcade y simulación que, despegando de la simplicidad de conceptos del primero, y sin llegar a la brutal complejidad del segundo, tan típica en programas de PC, forma un conjunto perfectamente equilibrado en diversión, habilidad y jugabilidad, para no defraudar a nadie y satisfacer a todos.
Toda la emoción de una competición real está presente desde el mismo instante en que se conecta la PlayStation y arranca el juego. Y para redondear lo referente al verismo del programa, la inclusión de comentarios en español, con la narración de los diversos acontecimientos que van acaeciendo a lo largo de cada carrera.

LA VARIEDAD

Sin llegar a imaginar ninguna extraña opción de juego, es factible encontrar en «Formula 1» casi todo lo que se le pueda pedir.
Competiciones únicas en modo arcade, campeonatos completos, campeonatos










configurados al gusto del usuario, práctica, calificaciones, carreras "one on one", carreras "head to head" vía cable uniendo dos máquinas, configuración del bólido en diseño y motorizaciones, gomas, alerones... Sólo se echa en falta la posibilidad de competir dos usuarios en la misma máquina –aunque la pantalla partida nunca haya sido ninguna maravilla, siempre es mejor que nada–. La variedad es una constante a lo largo y ancho de los contenidos del CD que, por permitir, permite hasta calibrar por software la posición de la imagen vista en el monitor.
Todo esto influye decisivamente en la jugabilidad, pues son los detalles de lujo los que hacen de un programa, un gran juego, o uno más del montón. Y «Formula 1» es de los primeros.

EL DISEÑO

Como apoyo de todo se encuentra el factor diseño. Gráficamente «F1» resulta muy notable, aunque no llegue a ser excepcional dado que, para mejorar y optimizar la velocidad se ha optado por una resolución baja, lo que puede hacer perder algunos enteros en el diseño, sobre todo en el detalle de los vehículos.
Por contra, los circuitos son perfectos, y juntando unas cosas y otras, se obtiene una jugabilidad magnífica, y un realismo altísimo.
«Formula 1» se aúpa a la "pole position" del género dispuesto a ocupar, en cuanto le dejen, el puesto más alto.

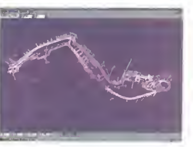
F.D.L.

LO BUENO: Total fidelidad a la realidad combinada con la dosis justa de arcade.

LO MALO: Comprobar que no es tan sencillo imitar a un Schumacher cualquiera.

91

A VUELTAS CON EL REALISMO



Una licencia oficial –aunque a veces no sea entendido muy bien por algunos programadores– exige, cuando menos, realismo, fidelidad y, sobre todo, que el producto final sea tan divertido como veraz con el tema representado.
«Formula 1» posee todas las cualidades de una buena licencia y muy pocos de los defectos típicos de las mismas. Pero, sin duda, el tema del realismo ha sido la preocupación de Bizarre Creations. Y, para ajustarse a la realidad, nada mejor que escrutar hasta la saciedad todos y cada uno de los circuitos y monoplazas participantes en el actual campeonato del mundo de velocidad, y recrearlos a la perfección en el juego.
Sobre todo en lo tocante a los circuitos, es asombroso comprobar cómo cada anuncio, cada chicane, cada piano está en su sitio exacto. Como los cambios de rasante, los peraltes, boxes, etc., han sido representados con una diabólica precisión.
Y todo, para conseguir el que, actualmente, es el mejor programa de carreras que se puede encontrar para PlayStation.

7TH LEVEL
Disponible: **PC CD-ROM**
AVENTURA

MONTY PY
& THE QUEST FOR THE

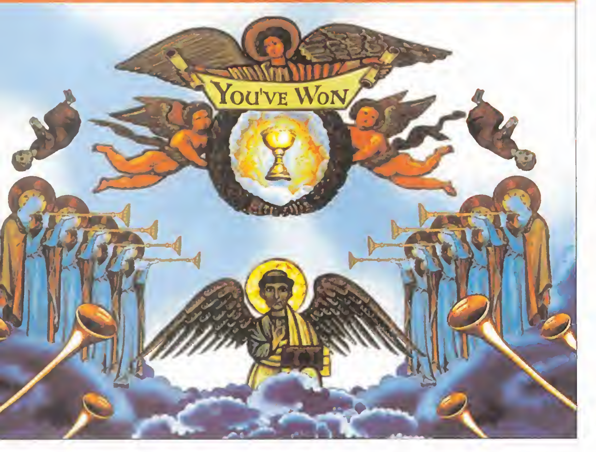
CON LA IMPAGABLE GARANTÍA DE HABER SIDO NOMBRADO EL MEJOR JUEGO EN CD-ROM DEL AÑO 932, LOS MONTY PHYTON PRESENTAN SU ÚLTIMA LOCURA EN VERSIÓN INFORMÁTICA. LOS CREADORES DE «LA VIDA DE BRYAN» O «EL SENTIDO DE LA VIDA» NO SE HAN CORTADO NI UN PELO A LA HORA DE PLASMAR TODA SU IRREVERENCIA, GROSERÍA, EXCESO Y SENTIDO DEL ABSURDO EN ESTE SU ÚLTIMO ACERCAMIENTO AL MUNDO DEL PC.

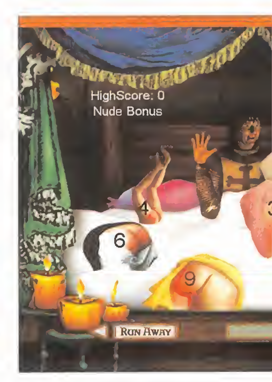
En una primera aproximación a «Monty Phyton & the Quest for the Holy Grail», uno tiene la impresión de que sencillamente le están tomando el pelo. Pero una vez metido en la aventura, el jugador se da cuenta de que se está enfrentando a toda una aventura gráfica, con todos los ingredientes necesarios para pasar horas y horas frente al ordenador intentando resolver los mil y un puzzles que se encierran en cada una de las pantallas del juegos. Es como si dentro de todo el desparrame que los Monty Phyton son capaces de desplegar, existiera un cierto "método". Pero precisamente ahí está la gracia de este peculiar programa, basado en la película de 1.974 titulada en nuestro país «Los Caballeros de la Tabla Cuadrada»: en que no se parece a ninguna aventura "convencional". ¿O es que alguna vez habéis entrado en un castillo con el propósito de meteros en una cama vestidos de caballero con el fin de azotar los traseros de unas vírgenes?

LA AVENTURA COMIENZA

Esta parodia de las películas –en este caso de los juegos– de aventuras medievales, tiene como protagonista al rey Arturo y sus caballeros de la mesa redonda –o cuadrada, según se mire–. Y es que un buen día, en una valla publicitaria en medio del campo, el rey presencia una aparición divina. En ella, se le insta a emprender un largo viaje en busca del Santo Grial, fuente de vida eterna. Así, comienza una disparatada aventura repleta de personajes casi "kafkianos" y de situaciones realmente absurdas y divertidas. Pues bien, a partir de la escena de la aparición, el juego transcurre visitando diferentes localizaciones –con absoluta fidelidad a la película– en las que nuestros héroes deberán llevar a cabo algún tipo de tarea con el fin de obtener objetos que serán utilizados

DESPARRAME TOTAL





THON
OLY GRAIL





más adelante o pistas que les ayuden en su desquiciada búsqueda. Así, nos encontraremos en el pueblo de la plaga, donde se recogen en un carromato a los muertos, e incluso a los que aún no lo están, en el pueblo de las brujas, donde la gente se ha empeñado en quemar viva a una extraña mujer... En definitiva, el jugador se va tener que enfrentar a toda una locura, por otra parte, bastante difícil de resolver.

JUEGOS DENTRO DEL JUEGO

Por si todo lo que hasta ahora os hemos contado no os parece disparate suficiente, el hecho de que dentro de la aventura en sí encontremos parodiados algunos de los videojuegos más clásicos, dice mucho a favor del agudo sentido del humor de sus creadores. Y es que aparte del ya mencionado «Spank the Virgin», nos encontramos con una versión algo morbosa del famoso «Tetris», donde las piezas son personas muertas, que adoptan forzadas posturas, y algunas no tan muertas, que se mueven y todo, o con una divertida parodia de «MK» donde el rey Arturo y el caballero negro se enfrentan en batalla, pudiendo el jugador tomar partido por cualquiera de los dos luchadores. Todos estos juegos, por supuesto, son claves para resolver la aventura.



De cualquier manera, «Monty Phyton & the Quest for the Holy Grail», no es un juego que deba ser terminado para obtener la clásica recompensa final en forma de animación espectacular o revelación divina, porque el verdadero jugo del programa se obtiene de cada una de sus pantallas. Pulsemos donde pulsemos con el ratón, la reacción no se hace esperar, en forma de aparición de nuevos personajes, objetos fuera de contexto, canciones interpretadas por los caballeros....

UN CD DE PELÍCULA

El CD-ROM cuenta con multitud de escenas del film de los Monty Phyton que deberemos descubrir a lo largo del juego, recopilándose posteriormente en un libro electrónico al que podemos acceder en cualquier momento para volver a ver lo más divertido. Además, en estas escenas se nos ofrecen pistas y claves para la resolución de algunos de los puzzles del programa. Y, aunque antes hemos dicho que no existía recompensa final, lo cierto es que si se logra completar la búsqueda del Santo Grial, se tendrá la oportunidad de presenciar la última escena disponible llamada "King Bryan The Wild", cuya exclusividad reside en que jamás fue exhibida en público.







Para terminar,hacer mención a los espléndidos gráficos y sonidos que se muestran en esta locura en forma de aventura, casi todos ellos realizados a base de digitalizaciones de personajes y decorados originales.
En definitiva, un mundo de sorpresas, absurdos, excesos, gore, sexo y motivación religioso-cristiana es lo que le espera a todo aquel que ose unirse a este histriónico rey Arturo en la búsqueda del Santo Grial.

F.J.R.

LO BUENO: ***Un puro disparate repleto de situaciones cómicas, parodiando todo lo parodiable, que adquiere milagrosamente forma de divertida y compleja aventura gráfica. Muy recomendable.***

92

LO MALO: ***El riesgo que corre el jugador de que le encierren en un manicomio tras jugar repetidas veces. Está en version original, aunque en este caso está casi justificado, ante el despliegue de voces y chistes puramente ingleses que contiene. Quizás unos subtitulos no habrian venido mal...***

¿UNA SECUELA MÁS? ¿UNA NUEVA RESURRECCIÓN? PARA TODOS AQUELLOS QUE DISFRUTÁSTEIS CON LA PRIMERA PARTE, ESTE NUEVO «CYBERIA 2» NO HARÁ SINO CONTINUAR LA HISTORIA DE KINGSTON EN EL PUNTO EXACTO DONDE SE QUEDÓ AL FINAL DE LA PRIMERA ODISEA, MIENTRAS QUE PARA LOS QUE NO TUVÍSTEIS OPORTUNIDAD DE CONOCER ESTE TREPIDANTE PROGRAMA, MEZCLA DE TREPIDANTE ARCADE Y AVENTURA, ESTA NUEVA ENTREGA SIGNIFICARÁ TODO UN DESCUBRIMIENTO. ESTA VEZ LAS RESURRECCIONES TIENEN RAZÓN DE SER. Y LAS SEGUNDAS PARTES TAMBIÉN. BIENVENIDOS DE NUEVO A CYBERIA.





CYBERIA 2. RES

EL FUTU

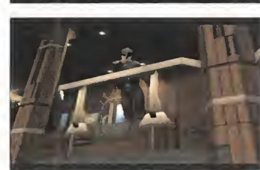
XATRIX/VIE
Disponible: **PC CD-ROM**
ARCADE/AVENTURA

El primer programa que dio título a esta epopeya espacial alcanzó el grado de megajuego en esta revista. Las razones era obvias: se trataba de un exposivo programa basado en el arcade pero con brillantes incursiones en el mundo de la aventura gráfica, cuyo aspecto visual era la nota más sobresaliente. Su desarrollo estaba organizado linelamente en misiones, que el jugador debía ir completando para seguir el desarrollo de un argumento que tenía como protagonista un arma devastadora que daba nombre al juego. La originalidad, precisamente, no era la nota dominante, pero sí la tremenda adicción que se alcanzaba. Así pues ¿para qué desperdiciar una fórmula que tan buenos resultados ha cosechado?
Eso es lo que debieron pensar los chicos de Xatrix a la hora de plantearse la producción de «Cyberia 2». Pero no penséis que se trata de una fotocopia del anterior, ya que la primera diferencia viene dada por el cambio de sello. Atrás quedó Interplay, para dejar paso a la omnipresente Virgin Interactive.









UN NUEVO RETO

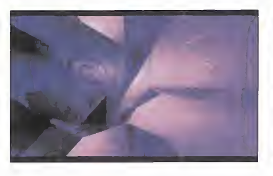
Efectivamente, la fórmula utilizada ha sido la misma, y los resultados obtenidos igual de satisfactorios. Pero el tiempo no pasa en vano, y por eso «Cyberia 2» hace alarde de una tecnología que no estaba disponible en tiempos de su antecesor. Y eso se nota

CYBERIA 2 R





RRECTION
O EN ACCIÓN




desde la primera aproximación a la acción: la impresionante intro que abre el juego, donde se dan las primeras pistas.
La inmensidad del espacio contempla la llegada de una nave de rescate. Minutos más tarde, Kingston es puesto a salvo después del accidente. Las manos del desquiciado doctor Corbin consiguen salvarle la vida, quien permanece congelado 3 años hasta que alguien decide despertarle. Una nueva misión le espera.
Este, en principio, sencillo argumento es el que da pie a la resurrección del héroe de «Cyberia». Pero la historia completa se desvela al jugador a medida que se van sucediendo las diferentes fases de las que se compone el juego. Tan sólo adelantaros que en esta ocasión la misión principal consiste en evitar que millones de personas perezcan ante la amenaza de un virus orgánico que el doctor Corbin piensa extender por todo el planeta. Para ello, nuestro proganista cuenta con la ayuda de multitud de personajes –incluyendo, cómo no, a uno femenino– que le guiarán a través de caminos infestados de enemigos, laboratorios donde se fragua la epidemia, y multitud de escenarios diferentes.

CONTINÚA EL ESPECTÁCULO

El argumento que hemos apuntado –la verdad, nos hubiéramos conformado con cualquier otro–, no es sino una excusa para continuar con el espectáculo visual que ya supuso «Cyberia». Porque esta nueva entrega sigue ofreciéndonos lo mejor de la cinemática actual, con animaciones repletas de actores sintéticos, voces metálicas y efectos especiales. Además, –un hurra muy grande– todo, absolutamente todo en «Cyberia 2» está traducido al castellano ¡y de qué forma! Todo un elenco de actores han sido los encargados de doblar al castellano los diálogos del juego, utilizando todos los efectos necesarios para generar voces que van desde las más naturales hasta las que parecen sacadas de otro planeta. Es como asistir a una película interpretada por actores digitales que parecen reales.
Pero vayamos a la parte interactiva, es decir, al juego en sí. Como ya hemos adelantado, la estructura que sigue «Cyberia 2» es idéntica a la de su predecesor. De esta forma, se alternan las fases de arcade puro y duro con las de aventura. El jugador se encontrará a los mandos de sofisticados tanques, futuristas cazas de combate y un sin número de aparatos más. Todo con el fin de eliminar los objetivos –tanto terrestres como aéreos– que nos indican los radares, de la forma más trepidante y realista. También están presentes las fases a pie, ya sean asímismo de arcade –arma letal en mano– o de aventura, con los ya clásicos planos que recuerdan a mitos del software como «Alone in the Dark» o «Ecstatica». Así, podremos ver a nuestro personaje desde todos los ángulos posibles, gracias aunos movimientos de cámara realmente sorprendentes.
En cuanto al nivel de dificultad, éste es ajustable desde el principio de cada partida –fácil, medio o difícil– siendo en todos los casos bastante ajustado, con lo que el jugador, antes o después, y con un poco de práctica, irá avanzando en las misiones sin muchas dificultades. También se ha conservado la característica de salvado automático mediante la cual siempre se empieza desde la última fase completada con éxito, sin necesidad de preocuparnos por ir guardando situaciones. Al comienzo de una nueva partida podremos cargar, asimismo, cualquiera de las fases superadas y comenzar el juego donde lo dejamos. Y es que lo importante en «Cyberia 2» es la acción.
Eso sí, se puede disfrutar de «Cyberia» al completo –sin saltos en las animaciones ni nada por el estilo– con un "humilde" 486 DX2 y un lector 2X, aunque, como siempre, el Pentium es recomendable.
En definitiva, «Cyberia 2 Resurrection» no va a aportar nada nuevo al género –o mejor dicho, a los géneros– con los que juega, pero sin duda supone un paso hacia delante en la concepción –sobre todo visual, aunque también sonora– del software que viene.

F.J.R.

***LO BUENO:** Más de lo mismo con mejoras suaves en todos los sentidos: animaciones suaves y detalladas, un sonido espectacular y encima todo en castellano. Acción sin límite para uno de los títulos claves de esta estrenada temporada.*

***LO MALO:** Más de lo mismo. Pocas variaciones tanto a nivel argumental como en lo que se refiere a la estructura general del programa. Pero si da resultado, ¿para qué cambiar?*

ESURRECTION

ACCLAIM
Disponible: **PC CD-ROM**
ARCADE

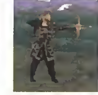
TIEMPOS DE LEYENDA





DRAGONHEART

LA ÚLTIMA PRODUCCIÓN DE ACCLAIM, «DRAGONHEART», PERTENECE A ESE REDUCIDO GRUPO DE PROGRAMAS QUE, LEJOS DE SORPRENDER A PRIMERA VISTA, DECEPCIONAN INICIALMENTE. ECHAN MANO DE UNAS SOLUCIONES MUY ANTIGUAS Y DE PROBADA EFICACIA, TANTO QUE CONSIGUEN EL TOQUE JUSTO, EL EQUILIBRIO PERFECTO ENTRE TODOS SUS ASPECTOS PARA ATRAPAR A UN JUGADOR QUE, FINALMENTE, DESECHA EL BUSCAR LA BELLEZA EN EL EXTERIOR Y LA ENCUENTRA EN EL INTERIOR EN FORMA DE ASOMBROSA JUGABILIDAD.





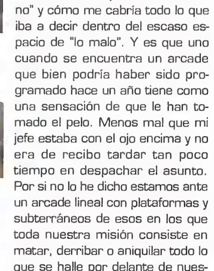










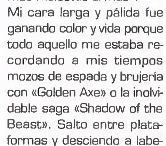


No lo niego. Sé que no es lo más correcto, pero mi primera reacción ante «Dragonheart» consistió, primordialmente y para evitaros detalles escabrosos, en resetear el programa y empezar a pensar en qué demonios iba a poner en "lo bueno" y cómo me cabría todo lo que iba a decir dentro del escaso espacio de "lo malo". Y es que uno cuando se encuentra un arcade que bien podría haber sido programado hace un año tiene como una sensación de que le han tomado el pelo. Menos mal que mi jefe estaba con el ojo encima y no era de recibo tardar tan poco tiempo en despachar el asunto. Por si no lo he dicho estamos ante un arcade lineal con plataformas y subterráneos de esos en los que toda nuestra misión consiste en matar, derribar o aniquilar todo lo que se halle por delante de nuestra espada.



RESCATA LO MEJOR

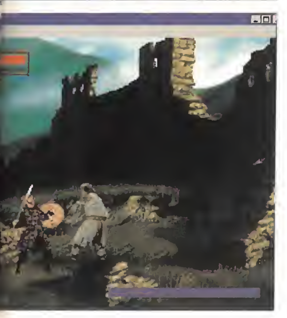
Sorprendentemente, se fue descubriendo ante mí una serie de niveles repletos de peligros naturales –trampas, troncos móviles, aguas pestilentes, o humanos, por llamarles de alguna manera, del estilo de toda clase de guerreros ataviados con las más molestas armas–.



Mi cara larga y pálida fue ganando color y vida porque todo aquello me estaba recordando a mis tiempos mozos de espada y brujería con «Golden Axe» o la inolvidable saga «Shadow of the Beast». Salto entre plataformas y desciendo a laberintos bajo tierra, para llegar hasta el temido enemigo final, un enorme dragón que como tal lanza unas bolas de fuego que más le asemejan a un volcán que a un animal.
Entonces una secuencia cinemática con perspectiva en primera persona me lleva hasta el siguiente punto de un itinerario perfectamente reflejado en un mapa de película. Los obstáculos se van tornando cada vez más difíciles y me atacan desde los cielos aves que asustarían al mismísimo halcón.











En mis desaforados combates me he ido dando cuenta de la variedad de sablazos que puedo ejecutar y que nada tienen que envidiar a los más nobles ataques de la esgrima, a lo que hay que sumar un bloqueo defensivo que hará estallar chispas de metal ante el impacto del acero contra la chapa forjada de mi escudo y la habilidad de rodar sobre mi cuerpo. Pero el manejo de la espada es un arma de doble filo porque el viejo truco de dejar el dedo pegado a la tecla de golpear provocará una sarta de ataques que nos llevará a un repentino cansancio, al igual que la salud indicado por las típicas barras, que nos impedirá levantar la pesada espada dejándonos a merced del enemigo por unos instantes.

La solución es encontrar el arco y recolectar el oro suficiente para comprar en la tienda que hay al final de cada episodio las flechas más fugaces y mortíferas. El arco tiene como gran ventaja frente a la espada la desmesura con la que puede ser usado.

Al ser un magnífico representante de este género de arcade últimamente olvidado, no pueden faltar los ítems de ayuda a lo largo del recorrido escondidos en barriles, algunos de los cuales pueden dar desagradables sorpresas al ser destrozados por un sablazo. No faltan tampoco los personajes misteriosos ni los enigmas en artilugios mecánicos a base de piedras.

LE HA FALTADO POCO

Llegaréis a sentiros los protagonistas envueltos por un entorno audiovisual que, sin ser de primer orden, está capacitado para atrapar a cualquiera y obligarle a seguir avanzando para descubrir qué hay detrás de ese lugar en el que caímos tras presentar dura batalla. O cómo esquivar las agresiones de los enemigos de final de fase.

No podemos comparar la calidad técnica de «Dragonheart» con programas de un estilo similar, pero muy espectaculares, aunque vais a ver que los aspectos criticables quedan casi eliminados por una media global bastante alta. Para empezar, los gráficos en SVGA son tremendamente coloristas y brillantes en cuanto a los fondos y suelos, destacando además el grandioso detallismo y elaboración de los elementos que configuran un decorado repleto de los más extraños árboles, colinas, y demás elementos figurativos. Además, el scroll, que llega a ser hasta triple, es un ejemplo para futuros programadores por su suavidad. Las animaciones de los combates no poseen el número de frames digno del mejor beat'em up, pero tampoco se quedan lejos y cumplen su función con suficiencia. En los movimientos encontramos algunos bien recreados que nos hacen olvidar otros menos conseguidos.

La nota más negativa se debe a unos sprites digitalizados poco definidos, ya que se ha hecho en una resolución y número de colores muy inferior al de los decorados, lo que incrementa esa sensación de estar como "pegados". El sonido aprovecha la facilidad del entorno Windows 95 para samplear efectos digitalizados y eso se nota en la perfecta ambientación y en lo escandaloso de los combates, pero aquí también nos situamos en un nivel mediocre para los estos tiempos. Este haberse quedado a mitad en las facetas técnicas impide a «Dragonheart» elevarse a la cúspide de los arcades, pero alcanza unas cotas de jugabilidad dignas de los antiguos tiempos. Nos ha enseñado que muchos juegos esconden su auténtica valía tras muchos minutos de juego.

A.T.I.





LO BUENO: ***Tras un aspecto a priori de lo más normalito, se esconde aletargado un arcade que tarda en entusiasmar al jugador, pero que cuando lo engancha impide toda posibilidad de escape. Los fondos y los decorados.***

84

LO MALO: ***Podría estar más trabajado en zonas tan importantes como la definición de los sprites, el sonido o algunas animaciones, pero aún así se sitúa a un nivel que convencerá a la mayoría.***

OLYMPIC SOCCER

Era inevitable. Todos sabíamos que una vez concluidos los Juegos Olímpicos de Atlanta 96, no tardarían mucho tiempo en comenzar a producir juegos deportivos basados en tan importante evento. Y uno de los primeros es este juego de fútbol, avalado por la licencia oficial del comité de Atlanta de los Juegos Olímpicos. La pregunta, sin embargo, es la de siempre: ¿esto es una garantía o un simple reclamo?



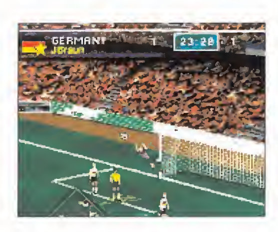
La eurocopa, los mundiales... y ahora las olimpiadas. Parece que cualquier excusa es buena para producir un nuevo simulador deportivo. Pero lo que está claro a estas alturas es que los distintivos de "producto oficial" ya no significan demasiado, por el simple hecho de que hay buenos juegos que no son productos oficiales, y no todos los productos oficiales son buenos. Resulta que «Olymplic Soccer», parece que llega en un momento de cierta "saturación" del mercado, en cuanto a simuladores de fútbol se refiere. Eso, para casi todo el mundo, es una buena noticia, porque ya sabéis que donde hay cantidad hay competencia, y donde hay competencia los beneficiados son los usuarios.

EL PREVIO

Lo primero que uno busca en un simulador de fútbol es, sobre todo, diversión y un entretenimiento lo más realista posible. Para ello, todos los juegos de fútbol cuentan con multitud de opciones de configuración y modos de juego. «Olympic Soccer» no iba a ser menos, por lo que una de sus principales características es la ingente cantidad de parámetros que podemos controlar para configurar los partidos.

Pero eso será después de la instalación y de ver la impresionante intro del programa. Lo primero que aparece es una pantalla de bienvenida –en la que podemos elegir idioma, incluido el español– mediante la cual podemos comenzar a instalar el programa, quien minutos más tarde, además, configurará automáticamente nuestra tarjeta de







sonido. Después de la intro, que ya hemos dicho que es buenísima, ya sólo quedan algunos toques finales antes de meternos en las primeras pantallas del juego, como las que nos permiten elegir el modo de juego, equipos, etc. Para terminar el previo, si lo deseamos, podemos leer un apasionante capítulo del manual titulado "El enigma olímpico", en el cual se alimenta la controversia sobre si el fútbol en las olimpiadas debe ser amateur o profesional. Para que luego digan que el fútbol no es para intelectuales.

OPCIONES, TODAS

Después de haber fijado opciones como la de SVGA –entre las tres que se pueden elegir–, comienza el bombardeo de pantallas con tropecientasmil cosas que podemos cambiar. Gracias a los cielos, en esta ocasión las cosas están bastante bien organizadas, y cada cosa está en su sitio. Por medio de balones que giran para mostrar grupos de opciones comunes, podemos ajustar todo lo ajustable –ya sabéis: campo (todos yankis, claro), tiempo atmosférico, selecciones (los 32 de turno), comentarios (también yankis), reglas, repeticiones de jugadas y todo lo que os podáis imaginar– de una forma bastante intuitiva. Como opciones principales, los modos de juego, que son Arcade, Olímpico y Liga y el hecho de que pueden participar hasta 4 jugadores a la vez.

NUESTRA OPINIÓN

Lo principal ahora mismo en cualquier juego de fútbol es, como ocurre con los arcades tridimendionales "tipo «Doom»", el "engine" utilizado y las vistas de los partidos. En este punto «Olympic Soccer» sale bastante bien parado, ya que utiliza métodos de captura de movimiento real y sistema avanzado para crear imágenes tridimensionales en tiempo real, lo que unido a las dieciocho vistas distintas, de las cuales son responsables las mil y un cámaras de TV entre las que podemos elegir, ofrece unos resultados muy satisfactorios. Así, las animaciones del campo y los jugadores –creados a base de polígonos– resultan suaves y convincentes.

El control de los jugadores resulta igualmente satisfactorio, ya que podemos efectuar hasta 20 movimientos diferentes –incluyendo chilenas y demás florituras– de una forma bastante intuitiva. Todo esto, unido a la opción de "escáner", que hace aparecer en pantalla un croquis del campo y la posición de los 22 jugadores, hace que jugar con «Olympic Soccer» sea ante todo diversión.

Visto lo visto, «Olympic Soccer» con licencia de producto oficial o sin ella, es un buen juego de fútbol con todo lo que un buen aficionado busca en este tipo de programas y muy entretenido. Cosa que no se puede decir de todos los simuladores deportivos que pululan hoy en día por el mercado.

F.J.R.



***LO BUENO:* Un buen juego de fútbol con todas las opciones necesarias, gráficamente muy atractivo, sencillo y divertido de jugar, y además en castellano ¿no es eso lo que pedimos todos?**

89

***LO MALO:* Sólo falta que los espectadores hagan la "ola".**

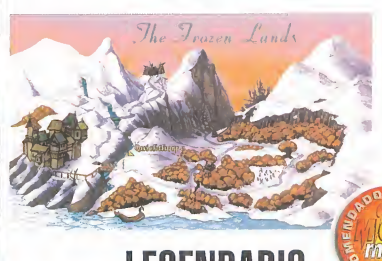






TELSTAR
Disponible:
PC CD-ROM
AVENTURA

FABLE



LEGENDARIO

CON PASO QUIZÁ LENTO, PERO SEGURO, TELSTAR AFIANZA SU POSICIÓN EN EL MUNDO DEL VIDEOJUEGO CON POCOS TÍTULOS, PERO QUE SUPERAN CLARAMENTE LA MEDIA DE CALIDAD DOMINANTE ACTUAL. ES EL CASO DE «FABLE», UNA DE LAS MEJORES AVENTURAS GRÁFICAS DEL MOMENTO, CASI IDEAL PARA TODO TIPO DE USUARIOS, AUNQUE CON CIERTOS FALLOS EN LA DIFICULTAD QUE SU HISTORIA PLANTEA.

La diversidad parece ser la nota dominante en Telstar, ya que es difícil encontrar entre sus títulos –cuyo nada excesivo número también se muestra como una razón primordial– dos que coincidan en planteamientos, y aun género.
En el campo de la aventura gráfica, con ésta su primera producción, no podían haber empezado con mejor pie.
Tres años en desarrollo se ocultan tras un programa aparentemente sencillo de concepción, y acción, pero que esconde mucho más de lo que el simple brillo de la superficie deja entrever.

DETALLE. CALIDAD

«Fable» es uno de esos, por temporadas escasos, juegos que basan todo su potencial en los detalles. Los pequeños granos de arena que acaban por formar una montaña. Aunque, a decir verdad, esta faceta se ha extendido a otros aspectos, por lo general, muy poco cuidados en el mercado español, como la simple presentación física del producto. Hablamos de la vital levedad del continente del CD. Una caja en la que compañía productora y distribuidora ya pretenden acercar «Fable» al usuario como un producto exquisito.
Pero las anécdotas no pasan de serlo, incluso pese a su relativa importancia. Mas le bastaría a «Fable» una sencilla funda en su presentación para hacer olvidar cualquier otro aspecto, técnicamente hablando.
Los años de trabajo invertidos en el desarrollo de «Fable» se dejan notar, sobre todo en un brillante diseño gráfico, donde un estilo personal y la resolución SVGA se confunden con el sabor más clásico y siempre apetecible de la aventura gráfica genuina.
El conjunto, en el apartado gráfico, resulta prácticamente insuperable, mucho más si tenemos en cuenta que en Telstar











han logrado evitar ese horrible efecto presente en multitud de juegos, en que los objetos a examinar o susceptibles de engrosar la lista de un inventario, "cantan" su presencia en escena de forma estridente. Todo lo que aparece en pantalla forma una unidad aparentemente indisoluble hasta que resulta explorado convenientemente.

DEMASIADA FACILIDAD

Sin embargo, y pese a contar con un guión fabuloso, perfectamente estructurado en la historia y la acción, y un atractivo singular, «Fable» peca de una ligera ingenuidad en determinados aspectos.

No es el caso, desde luego, de la genialidad del manejo, por ejemplo, en el que con cuatro sencillas acciones se puede hacer de todo; ni la inclusión del puntero inteligente, capaz de modificar su status por sí sólo, sino que en determinadas ocasiones la lógica resulta casi excesiva, produciéndose altibajos en el nivel de dificultad que, sin incidir en exceso en el desarrollo global de la aventura, sí servirán para que los aficionados más avezados sientan que allí se le debía haber exigido, y permitido, algo más de esfuerzo.

Con todo, «Fable» es, posiblemente, una de las mejores aventuras gráficas del momento. Una pequeña joya del género contra la que tendrán que sudar lo suyo otras estrellas en ciernes, como «Broken Sword» o «Toonstruck» si es que pretenden auparse al número uno.

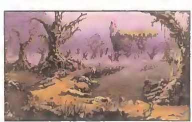
Pese a ello, cualquier aventurero de pro no debería pasar por alto un título tan espléndido como éste.

F.D.L.

LO BUENO: La infinidad de detalles de calidad. Auténticos lujos que hacen de «Fable» una aventura magnífica. La excelente traducción.

92

LO MALO: Ciertos altibajos en el nivel de dificultad que los usuarios más exigentes y experimentados notarán enseguida.

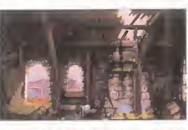




¿CÓMO LO HACEN?

«Fable» resulta sobresaliente en el aspecto gráfico. El magnífico trabajo de los diseñadores y la resolución SVGA son dos puntos claves en el juego. Y para hacer este trabajo nos hemos encontrado con un sistema que, sin ser en absoluto antiguo, estaba quedando desplazado últimamente por ciertas modas.

En «Fable» se ha utilizado el diseño a mano, y posterior digitalización con escáner, como la base de la aventura. Una técnica que Sierra hizo grande con «King's Quest V», aunque la compañía de los Williams parece haberse inclinado de un tiempo a esta parte por el FMV, ya sea con imagen real o del más puro estilo "cartoon" –algo, por cierto, que muchos de los seguidores durante años de las sagas de Sierra no acaban de ver demasiado claro–. «Fable» lleva el retoque manual y el diseño de puro arte a lo más alto. Un reto culminado con sobresaliente, y del que podéis contemplar un ligero esbozo en las imágenes que acompañan a estas líneas, comprobando cómo el detallismo del diseño preliminar sobre papel rompe las barreras de la perfección en el resultado final.

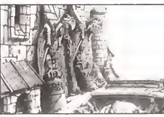










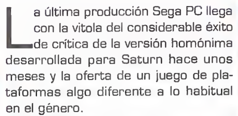


Bug!

Con otra dimensión



SEGA
Disponible: SATURN, PC CD-ROM (WIN 95)
V. comentada: PC CD-ROM
PLATAFORMAS



La última producción Sega PC llega con la vitola del considerable éxito de crítica de la versión homónima desarrollada para Saturn hace unos meses y la oferta de un juego de plataformas algo diferente a lo habitual en el género.

Si por algo resulta «Bug!» destacable, es por ser el típico-tópico plataformas de toda la vida, clásico de los pies a la cabeza –suponiendo que un CD pueda tener pies y cabeza–, pero que arroja nueva luz sobre el género con la inclusión de una tercera dimensión añadida.



Lo que no pasaría, en condiciones normales, de ser una simple novedad visual, más o menos atractiva, resulta la base de lo que serán, son, los integrantes de una nueva generación de plataformas –en distintos formatos– que empiezan a tomar las 3D con libertad total de movimientos en cualquier dirección del espacio, como piedra angular de la acción.



«Bug!», sin embargo, no llega hasta ese nivel. Posee el mérito de haber sido uno de los primeros programas en aportar algo distinto a las ya conocidísimas fases interminables plagadas de enemigos y trampas. Pero, lo mejor, es que la jugabilidad típica de estos juegos no sólo se mantiene en «Bug!» a un gran nivel, sino que mejora las posibilidades de diversión al ofrecer una visión cuasi real del entorno.



Presenta fallos, pocos, pero algunos claros como el inevitable efecto del "draw in" sobre las plataformas más alejadas de la posición del personaje protagonista, y el excesivo juego de "zooms" que lleva a cabo en ocasiones, al variar el sentido en el que mira o camina el personaje.

Mas, en definitiva, con su veintena de niveles, sus atractivos y simpaticones diseños, la particular gracias del personaje, y la adicción y diversión que siempre proporcionan las plataformas, más la tercera dimensión como base, convierten a «Bug!» en un juego notable.

F.D.L.

LO BUENO: ***La actualización y revitalización del género gracias a las 3D.***

LO MALO: ***Como acaba ocurriendo con todos los juegos de preguntas y respuestas, al jugar varias partidas, algunas se empiezan a repetir.***

86

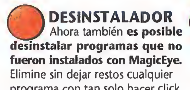
Cerca del 97% de los usuarios de Windows no aprovechan al máximo la potencia de su PC. ¿Y Usted?

Casi todos los programas de Windows que instala dejan basura, en su disco duro y en ficheros de configuración. Esta basura provoca caídas del sistema y ralentiza el trabajo con su ordenador.



¡Operación limpiar PC!

Elimine datos que no necesite o duplicados existentes: programas, ficheros, librerías o controladores. **Libere así hasta más de 200 MByte.**
Con MagicEye 2.0 limpie su sistema al completo. Como si su ordenador fuera nuevo o hubiera trabajado días para optimizarlo.
Y lo mejor: su ordenador **se mantiene limpio,** porque **MagicEye 2.0 vigila** desde ahora en adelante **su PC con los ojos de un águila.**
Con el nuevo MagicEye 2.0 arreglelo ya. Sistemático y profesional.
Seguro y sin riesgo.
Descubra rápidamente con MagicEye 2.0 todo lo que molesta a su sistema: entradas superfluas en los ficheros INI, DLLs inútiles ... Esto le proporcionará hasta un **¡50% más de velocidad!.**



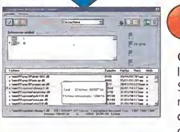
DESINSTALADOR

Ahora también **es posible desinstalar programas que no fueron instalados con MagicEye.** Elimine sin dejar restos cualquier programa con tan solo hacer click con el ratón. ¡Con Extra-Backup para máxima seguridad!



FUNCIÓN LOCALIZADORA DE LIBRERÍAS INÚTILES

Con MagicEye 2.0 descubra librerías (DLLs) y controladores (DRVs) sin utilizar.
¡Bórrelos y gane espacio!



RECUPERADOR DE FICHEROS BORRADOS

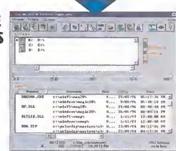
Recupere en pocos segundos el 100% de los ficheros borrados por equivocación.

CONTROLADOR DE TAREAS WINDOWS

Control completo sobre todas las aplicaciones de Windows. Supervise una o más tareas al mismo tiempo. Compruebe con facilidad que está ocurriendo en su ordenador.

LOCALIZADOR DE DUPLICADOS

Rápidamente, todos los ficheros presentes repetidas veces se muestran en una lista con total claridad. Con toda la información importante: tamaño, fecha...



GEBACOM BBS

(91) 319 00 58

Gratis versiones shareware y demo de MagicEye 2.0, FaxLine 2.0, Emerald y muchas más...

24 horas

FAX (91) 319 80 04

MM 21

☐ **Sí,**
Envíeme el nuevo
MagicEye 2.0
(El paquete incluye versiones Windows'95 y 3.x.)
Al precio de sólo 9.500 + 650 pts. gastos de envío.

Software y Manual en Castellano

Nombre
Dirección
Ciudad
Teléfono

☐ Pago con tarjeta de crédito — válida hasta
Nr.
Tipo de tarjeta ☐ Pago contra reembolso
☐ Incluyo cheque nominativo a Gebacom Software, S.L.

gebacom
Bárbara de Braganza,11
28004 Madrid
Tel.: (91) 319 08 81
I.V.A. no incluido
E-mail:gebacom@sei.es

Tracer

Estrategia en el ciberespacio

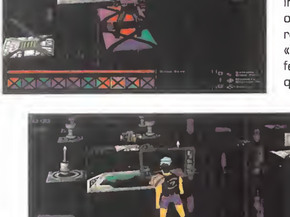


7TH LEVEL
Disponible: PC CD-ROM
ESTRATEGIA

Que el ciberespacio está de moda, nadie puede negarlo. Desde que este concepto ya forma parte de nuestra vida diaria muchos han sido los programas que se han basado en esta abstracción digital de la existencia. Pero hasta ahora a nadie se le había ocurrido recurrir al ciberespacio para elaborar un juego de estrategia.



Un grupo de programadores denominado Future Endeavors Incorporated y bajo el sello 7th Level han sido los encargados de traer hasta nuestras pantallas el espíritu de la estrategia inmersa en el ciberespacio, gracias a «Tracer», un juego ambientado en un futuro más que probable donde los "hackers" utilizan la realidad virtual para sumergirse en el interior del núcleo de complejos sistemas informáticos con el fin de sortear todos los obstáculos que impiden su entrada en áreas restringidas. Aunque éste no es el caso de «Tracer», ya que el título del juego hace referencia al nombre de un pernicioso virus que amenaza con destruir todo nuestro sistema. Nosotros, es decir, el protagonista del juego, o cualquiera de los cuatro entre los que podemos elegir –tres hombres y una mujer, no avanzamos mucho–, es uno de estos "hackers", que ahora debe eprovechar toda su astucia para recorrer más de 50 fases o niveles de dificultad creciente con el fin de poner a punto todo el sisteme, mientras el virus le pisa los talones, para averiguar, al final, quén es el responsable de la creación del virus destructor.





En esta ocasión, el ciberespacio está representado por una red tridimensional sobre la que nuestro protagonista se puede desplazar utilizando un número limitado de "code pads" –una especie de fichas de colores que deben concordar unos con otros– así como un sinfín de artilugios más, con el fin de elcanzar ciertos objetivos diferentes para cada nivel para luego escepar de cada fase antes de que el virus le alcance.



El apartado gráfico del juego está lo suficientemente cuidado como para que resulte atractivo e innovador a la vista, pero sin una sofisticación excesiva que distraiga la atención de lo que verdaderamente es el punto fuerte del programa: la jugabilidad y adicción. El jugador puede realizar toda clase de zooms y rotaciones para no perder detalle ni perspectiva de todo cuanto se encuentra en la red, y poder así disfrutar de un entorno 3D generado a partir de imágenes renderizadas. En cuanto al sonido, destacamos una impresionante banda sonora compuesta por pistas de audio digital al más puro estilo "techno", junto con los efectos de sonido y las voces digitalizadas –en inglés– de los personajes.

El manejo del programa es bastante sencillo, ayudado además por una serie de tutoriales en forma de programas independientes donde el jugador aprenderá todos los secretos del ciberespacio.

En definitiva, «Tracer» es un entretenido juego de estrategia en el que pueden jugar hasta ocho jugadores en red, y en el que se incluyen "extras" tan interesantes como un completo editor de niveles, por si las más de 50 que ya tiene no nos parecen suficientes.

F.J.R.

***LO BUENO:** Muy entretenido. Los gráficos y la música son más que correctos, aunque lo principal es el nivel de adicción que puede llegar a alcanzar.*

***LO MALO:** Todos los diálogos están en inglés. Puede llegar a resultar un pelín repetitivo en algunas ocasiones.*

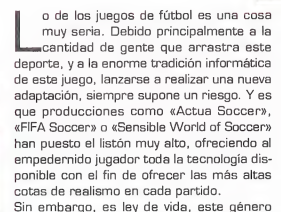
85



Striker 96



Más fútbol



ACCLAIM
Disponible: PC CD-ROM
DEPORTIVO









Lo de los juegos de fútbol es una cosa muy seria. Debido principalmente a la cantidad de gente que arrastra este deporte, y a la enorme tradición informática de este juego, lanzarse a realizar una nueva adaptación, siempre supone un riesgo. Y es que producciones como «Actua Soccer», «FIFA Soccer» o «Sensible World of Soccer» han puesto el listón muy alto, ofreciendo al empedernido jugador toda la tecnología disponible con el fin de ofrecer las más altas cotas de realismo en cada partido.

Sin embargo, es ley de vida, este género tan cultivado no puede permitirse el lujo de dormirse en los laureles. De ahí la expectación creada en torno a este «Striker 96», editado por Acclaim. Veamos qué nos ofrece.

Vayamos por partes. Para empezar, cualquier programa de fútbol que se precie debe incluir un buen número de opciones dedicadas a la completa personalización de los partidos. «Striker 96», en ese sentido, no va a tener nada que envidiarle al resto de los títulos míticos del género, ya que incluye diferentes modos de competición –liga, torneo, copa del mundo y eurocopa–, varios puntos de vista del terreno de juego –cámaras steady, dinámicas, de televisión y un largo etcétera– y todo un elenco de selecciones dispuestas –hasta un total de 41– a disputarse los diferentes títulos. A esto hay que añadir otras opciones más refinadas como las que permiten al usuario variar las condiciones ambientales de los encuentros, así como la duración de los partidos o la inclusión o no de prórrogas, penaltis, fueras de juego y otros lances futbolísticos. Tampoco se deja de lado el apartado táctico, tan importante a la hora de planificar una buena escuadra. El programa cuenta para ello con diferentes opciones destinadas a definir la formación y estrategias de nuestro juego, e incluye, como ya es típico en esta clase de programas, estadísticas –pobres– de cada jugador.

En lo que sí parece que han hecho hincapié los creadores de «Striker 96» es en la jugabilidad, posiblemente, el aspecto más importante de cualquier simulador deportivo. Por eso, cuenta con dos modalidades principales de juego, simulación y arcade, además de la siempre interesante y divertida opción de juego en red para que hasta cuatro jugadores puedan tomar parte en los torneos. Además se ha incluido el modo de juego en estadio cubierto –fútbol indoor, como se le conoce–, el cual nos parece el más divertido de todos los modos.

En cuanto al juego en sí, es decir, el transcurso de los partidos, «Striker 96» presenta la clásica perspectiva tridimensional arropada por multitud de cámaras que siguen la acción de los jugadores, quienes, por cierto, adolecen de cierta dispersión gráfica por decirlo de alguna forma suave. De cualquier manera, la opción de SVGA está presente, que además, buena noticia, cuenta con varios idiomas, entre los que se va a encontrar el "espanol" –efectivamente, parece que nuestra querida ñ todavía sigue siendo una "extrana" para algunos–.

Así pues, estamos ante otro programa que nos ofrece más fútbol, pero que no llega a la altura de otros en cuanto a calidad gráfica y sonora, pero que sí pone su granito en cuanto a la jugabilidad.

F.J.R.

***LO BUENO:* Jugabilidad por los cuatro costados, los distintos puntos de vista de las cámaras y las opciones de juego.**

82

***LO MALO:* Se echa en falta la inclusión de equipos de los distintos países, así como decir que los nombres de los jugadores de las selecciones nacionales de cada país no se parecen ni remotamente. La traducción al castellano.**

concurso

Broken Sword

LA LEYENDA DE LOS TEMPLARIOS

Estas Navidades los Reyes Magos llegan cargados de regalos para los lectores de MicroManía. Y si no crees en los Reyes, mira la de cosas que puedes conseguir simplemente mandándonos una carta. ¡Ánimate a adivinar si lo que te decimos sobre Broken Sword es verdadero o falso y consigue uno de estos regalos!

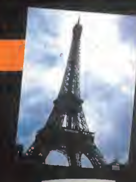
PREGUNTAS: ¿Verdadero o Falso?

Indica si son **verdaderas o falsas** las siguientes afirmaciones que te planteamos:

1) La nacionalidad de nuestro protagonista es francesa.
2) El jóven George será perseguido por grupos de mafiosos asesinos.
3) Revolution han sido los encargados de diseñar los personajes del juego.
4) Los protagonistas viajarán por medio mundo en busca de unas monedas de los Templarios.
5) Bélgica es uno de los escenarios donde transcurre la acción del juego.
6) En Broken Sword hay un total de 69 personajes más los extras.
7) El compositor de la banda sonora de Broken Sword es Barrington Pheloug.



1er. Premio:



Un viaje a París de fin de semana para 2 personas y el juego «Broken Sword»

2º. Premio:



Un Pentium 120, con 8 megas de RAM, 1 GB de disco duro, Tarjeta VGA PCI de 1 MB, Monitor de 14" de baja radiación, CD-ROM de 8 velocidad, Tarjeta de Sonido de 16 bits, Altavoces de 60W.

3er. Premio:

5 PlayStations







MICRO mania

Bases del concurso BROKEN SWORD

1. - Podrán participar en el concurso todos los lectores de MICROMANÍA, que envien el el cupón de participación con la respuestas correctas, a: HOBBY PRESS, S.A. ; Revista Micromanía ; Apdo. de Correos 328 . 28100 Alcobendas (Madrid). Indicando en el sobre: "CONCURSO BROKEN SWORD".

2.- De entre todas las cartas recibidas con las respuestas correctas, se extraerá **UNA** , que será premiada con un viaje a París de un fin de semana de duración para dos personas en régimen de alojamiento y desayuno y el juego Broken Sword a elegir entre formato PlayStation, PC CD-ROM y Mac CD-ROM. Se extraerá, **UN** segundo participante que ganará un ordenador multimedia con las siguientes características: Pentium 120, 8 MB RAM, Disco Duro 1GB, VGA PCI 5I5 1 MB, Monitor 14" Baja Radiación, Disquetera 3"5, Teclado WIN.95 Profesional, Ratón, CD Rom 8 Vel., Tarjeta Sonido 16 Bits, Altavoces 60 W. Por último, se elegirán **CINCO** cartas que serán premiadas con úna consola Sony Playstation cada una.. El premio no será, canjeable por dinero.

3- Sólo podrán participar en el concurso las cartas con fecha de matasellos del **26 de septiembre de 1996 al 31 de diciembre de 1996.**

4.- La elección de los ganadores se realizará el **2 de enero de 1997** y los nombres de los ganadores se publicarán en el número de febrero de la revista Micromanía.

5- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

6- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT, SONY COMPUTER ENTERTAINMENT y HOBBY PRESS, S.A

CUPÓN DE PARTICIPACIÓN BROKEN SWORD

Nombre . . . .

Apellidos . . . .

Dirección . . . .

Localidad . . . .

C. Postal. . . . . Población . . . .

Teléfono. . . . . Edad . . . .

Indica si las respuestas son verdaderas (V) o Falsas (F)

1.........2.........3.........4........ 5.........6.........7.........

Caso de ser ganador, quiero el juego en formato:

❏ PC CD-ROM ❏ Mac CD-ROM ❏ PlayStation









¿QUIERES CONVERTIRTE EN UN EXPERTO EN EL DISEÑO DE IMÁGENES 3D?

En este número de Pcmanía encontrarás, en el Cd-Rom, en exclusiva, la versión original de Micrografx Visual Reality 1.5 y, además, junto con la revista, un libro para que la consigas sin problemas.

¿Quieres utilizar un ordenador para crear música? Este mes en Pcmanía te descubrimos todos los secretos del Midi.



15 años
HOBBY PRESS

¿Quieres dominar Internet? Consulta Netmanía, la revista donde encontrarás las respuestas que necesitas.

Y, además, 2 Cd-Roms. Las mejores demos, imágenes, mods... y, este mes, una aplicación multimedia realizada en colaboración con WWF España/Adena.

Corre a tu quiosco y busca Pcmanía, la revista práctica para usuarios de Pc.

pcmanía

POR SÓLO 995 PESETAS

MICRO

AH 64 D LONGBOW 3

MEJOR Y MÁS REAL



BIENVENIDOS DE NUEVO A LA ESCUELA DE PILOTOS. ESTE MES OS DAMOS LA ÚLTIMA ENTREGA DEL «AH-64D LONGBOW», INTRODUCIENDO COMO NOVEDAD EL "PATCH" DE CORRECCIÓN QUE ACABA DE EDITAR JANE.

PARECE INCREÍBLE PERO ASÍ ES, EL LONGBOW NO ERA PERFECTO Y AHORA HAN RIZADO EL RIZO Y CON UN PARCHE DE ESCASOS 0,9 MB HAN CONSEGUIDO PULIR UNA GRAN CANTIDAD DE DETALLES PARA HACER QUE EL PROGRAMA SIGA ASOMBRÁNDONOS AÚN MÁS TODAVÍA.

DETALLES DE UN MAESTRO: JANE

El programa de corrección es una auténtica pasada. Corrige aspectos que desconocíamos que debían corregirse, como es el modo de vuelo del helicóptero, sonidos, y detalles gráficos que antes nos parecían casi perfectos y que si no eran correctos del todo no habíamos reparados en ellos.
Así, el "patch" corrige aspectos dinámicos del vuelo como hacer que el helicóptero haga los descensos más suaves y entre en vuelo estacionario –hover– más rápido y fácilmente. Antes, para poner al Apache en estacionario había que realizar una laboriosa autodetención y sólo en determinadas condiciones se podía. Ahora estas condiciones son las mismas, pero poder disponer al Longbow bajo dichas condiciones es más fácil, dinámico y suave. Una gran mejora teniendo en cuenta que el vuelo estacionario es fundamental poder realizarlo para definir zonas de ataque, y hacer lecturas del terreno enemigo mientras estamos escondidos detrás de una colina, un frente de bosque, etc. Ahora parar el helicóptero en sitios de riesgo es más fácil y, por supuesto, menos arriesgado. Parece ser que este aspecto fue uno de los más solicitados por los aficionados que participan de los foros de discusión de pilotos de Internet y Compuserve. Además, bajo el modo vuelo estacionario, el disparo de las armas y del cañón ha sido refinado, así como el modo de autorización que ahora es más fácil de llevar a cabo.
También hay correcciones en la simulación del motor, con un nuevo sonido de motor y rotor, que si bien antes dejaba algo que desear, ahora es tan perfecto que la sensación de estar en un helicóptero es total. Este aspecto del sonido es una de las cosas que se nota de inmediato nada más haber cargado el "patch". Otro refinamiento obligado es el efecto de descenso que se produce cuando el colectivo es llevado a su máximo, debido al gran ángulo que tomas las aspas del rotor. Nada más que bajar un poco el colectivo hará que este descenso se corte y el helicóptero recupere su trayectoria ascendente. Incluso se ha representado el efecto de torsión del rotor de tal manera que si subimos el colectivo entonces el Apache tenderá a girar suavemente hacia la derecha sobre el eje del rotor –este efecto en inglés se denomina "engine torque"–. Evidentemente bajando el nivel de rotación el helicóptero corregirá este giro.
Como sabéis el IHADSS es un HUD que se ve gracias a que el piloto lleva incorporado en el casco un monóculo frente a su ojo derecho. En este monóculo es donde se ve toda la información del IHADSS, y lógicamente el piloto lo ve independientemente de donde esté mirando. Pues bien, ahora tanto en vistas a la derecha como a la izquierda el IAHDSS está presente y, por supuesto, la información que da es referente a la zona que estamos observando. Ahora sí podemos disparar con el cañón allá donde estemos mirando y encima acertar en el blanco, pues lo tendremos cazado en el IHADSS.
Otra corrección es que la caja de seguimiento de los misiles Hellfire sigue activa hasta que el último misil llega a su objetivo y explota. Esto nos permitirá saber si el último Hellfire lanzado está en su camino correcto hacia el objetivo.
La misión "Ruby Red" ahora contempla el jet personal del general Noriega y es un nuevo objetivo de esta misión.
Además, el "patch" también tiene mejoras para algunos aspectos del juego que no son el vuelo, como una mejora del ajuste del piloto automático y nuevos gráficos indicativos para el funcionamiento de la cámara.
También se ha incorporado un soporte para el joystick de Microsoft, "MS SideWinder", así como la posibilidad de cambiar la resolución de pantalla durante la misión sin tener que salir de ésta o hacerlo antes.
De todas maneras, para poder saber cuáles han sido todas las correcciones realizadas no tenéis más que acudir al archivo de texto del "patch" –patch.bat– y podréis ver todos los detalles mejorados. Los escritos en estas páginas son sólo ejemplos más notables a nuestro criterio.

EL COMBATE AÉREO

El combate aéreo entre un Apache y otros helicópteros es una verdadera simulación, pues hoy en día no existen relatos de combates ocurridos en la realidad, aunque esto no quiere decir que no hayan podido ocurrir, sólo que no hay información de si esto es verídico o no.
Durante las misiones, sea cual sea su origen –acción instantánea, sueltas, campaña– es bastante habitual que entremos en combate aéreo con helicópteros enemigos. Durante el "Instant Acción" podemos olvidarnos de ellos, ya que el modo de invulnerabilidad nos evita que seamos derribados





por ellos. Ahora bien, acabaremos locos con el constante sonido de la balas golpeando nuestro helicóptero.
En cambio, si las misiones a volar son de las buenas, bien las misiones históricas, la campaña, o las misiones sueltas, entonces no podemos ignorar al Hokum, o al Hind que se ha puesto detrás de nosotros con todo el empeño en derribarnos.
Cazar con el radar el helicóptero enemigo es fácil. Sólo tenemos que ponernos en el modo de vuelo maestro ATA –aire-aire–. Entonces las pantallas de función nos mostrarán el radar aéreo, y la TSD –ver MicroMania nº 20. Escuela de Pilotos–. El método de selección del helicóptero enemigo es el mismo que el explicado anteriormente en Escuela de Pilotos. Seleccionaremos la zona del blanco con el ratón, y entonces saltamos al combate con el radar en marcha para localizar al enemigo. Si conseguimos ponernos a sus seis el radar nos dará el blanco en el IHADSS y cuándo disparar. De esta manera podremos asegurar un porcentaje de éxito superior al 90%. Ahora bien, lo difícil es ponerse a las seis del enemigo y mantener esta postura. Deberemos pilotar con violencia, sin miedo, pero a la vez con una seguridad absoluta y vigilando siempre la altura para evitar darnos la guantada contra el suelo. El truco es saber manejar bien el timón. La persecución entre helicópteros es como un baile, con giros bruscos, descensos, paradas, y toda clase de artes voladoras, y el timón es el mando más importante para conseguirlo.





EL MÁS BUSCADO PARA LOS SIMS

¿Cómo estamos? Este mes os voy a presentar a alguien que seguramente dentro de unos meses sea inseparable para todos los "PC-pilotos". Se trata de una auténtica bestia de combate, de lo más avanzado que existe y que está a punto de ser oficial. Es el sustituto del magnífico F-15 Eagle, y ese galardón no lo obtiene cualquiera. Reúne todo lo de los mejores, es rápido como el F-16, potente y devastador como un F-15, invisible como el F-117... Será el mejor..., es el «F-22 Lighting II» el futuro caza de la Fuerzas Aéreas Americanas.
¿Por qué el F-22 en esta columna? Por la sencilla razón de que va a ser el futuro rey de los simuladores, y si lo nombro así es porque con toda seguridad va a ser el rey. Por lo pronto, en los próximos meses van a salir a la luz al menos tres simuladores diferentes basándose en este avión del futuro, y si no recuerdo mal, el «ATF» de Electronic Arts y Jane ya lo contempló dentro de su surtido de aviones del futuro. Esto quiere decir que nos vamos a encontrar con cuatro programas con el F-22 como estrella, y además las compañías que están desarrollando estos programas son de las que pagan fuerte y compiten por ser las mejores, con lo cual es muy probable que nos encontremos con al menos tres Best Seller de los sims a la vez. Estoy seguro que va a ser difícil decantarse por uno o por otro, aunque nosotros ya os hemos adelantado algo del sim de Novalogic.
Efectivamente, Novalogic –recordad «Comanche»– es una de las empresas que desarrollan software sobre el F-22. Su programa «F-22 Lighting II» –nunca antes ha habido una primera versión de este programa, por la sencilla razón de que el avión se llama así debido a que durante la Segunda Guerra Mundial voló el P-80 Lighting II– es seguramente el que saldrá primero. ¿Qué decir?... que se meten de lleno en la última tecnología de gráficos, tanto para representación de aviones, como del suelo, con reminiscencias del estilo «EF2000», pero con una paleta de colores más extensa, y cambios de paisaje acompañando las distintas sesiones del año, pudiendo así ver al mismo aeródromo con los cambios de la primavera al otoño. La textura de representación de los aviones es la mejor vista hasta ahora... Será espectacular...
Además, han trabajado directamente con Lockheed para modelar el modo de vuelo y la instrumentación. Aunque este F-22 promete ser más "serio" que anteriores productos de Novalogic, hay rumores que ya dicen que es más arcade que simulador. ¿Verdad?, no lo sé...
El "otro" F-22 que va a caer dentro de poco es el que va a sustituir al «EF2000» por parte de los grandes maestros de Digital Image Desing –DID–. El juego se llamará «TFX 3: Lighting Strike». Usará como base la del «EF2000», con su excelente modo de vuelo y los gráficos que han marcado una época, incluso mejorados, con detalles como variaciones en las luces y sombras del avión en función de su orientación y su movimiento.. Con una renovada versión del generador de campañas WarGen Dynamic que nos promete cambios tácticos desde el punto de vista político, pudiendo tener aliados que luego sean enemigos, y viceversa. No nos dejarán tener un control absoluto sobre la planificación de las misiones. En este sentido, DID sigue fiel a su realismo con respecto a cual es la función del piloto, y parece que lo tiene bastante claro. Otra novedad será poder disponer de una pantalla de control directo sobre el AWACS para recibir toda la información posible y así evaluar la situación cada segundo. Incluso usará el modo de cabina virtual del «EF2000» de manera que podremos disfrutar del cockpit en toda su dimensión y con todo realismo –si hay algo que ha marcado en el «EF 2000» es su cabina virtual, nadie la ha mejorado todavía–. Por supuesto, se podrá jugar en red conectados bien por modem o en serie y la red podrá soportar hasta ocho pilotos "humanos" y miles de aviones manejados por el ordenador.
Los rumores dicen que «TFX 3» llegará este invierno... Yo lo estoy deseando.
El tercer F-22 es de la casa Interactive Magic, y va a saltar al mundo de los sims con el F-22. De este juego sólo se sabe poco más que rumores, así que tendremos que esperar un tiempo para saber algo más.
La conclusión que saco es bastante clara. ¿Es que SÓLO existe el F-22, y los demás aviones no valen nada? ¿Dónde está un simulador con los deliciosos combates de Corea o Vietnam? ¿Por qué nadie ha intentado reeditar el magnífico simulador inspirado el libro y película de S. Coonts, «El Vuelo del Intruder», que salió hace ya casi 7 años al mercado... o tal vez más?
Ojalá disfrutemos el F-22,... no habrá más remedio. Nos vemos.

Para participar en esta sección sólo tenéis que mandar una carta a la siguiente dirección:
MICROMANÍA. C/ Ciruelos, 4. San Sebastián de los Reyes. 28400 Madrid.
No olvidéis indicar en el sobre la reseña ESCUELA DE PILOTOS.
También podéis mandarnos un e-mail al siguiente buzón:
pilotos.micromania@hobbypress.es

LA CAMPAÑA: PARA TODOS LOS GUSTOS

La campaña del «AH-64 D Longbow» es de configuración lineal, es decir, no podremos pasar a la siguiente misión mientras no hayamos cumplido correctamente con la anterior. Hay misiones para todos los gustos, de escolta, de rescate, de cobertura, para destruir emplazamientos enemigos, etc.

Cada misión tiene su truco y, si lo conocemos, entonces hay muchas posibilidades de pasar a la siguiente. La cantidad de misiones que hay son tantas que nos es imposible contar cómo debe desarrollarse cada una, ya que ocuparíamos una cantidad exagerada de páginas. Pero sí podemos contaros los trucos más generales y explicar por qué no podéis pasar de esa dichosa misión a pesar de limpiar todo el terreno enemigo y no dejar en pie ni las sillas. Prestad atención a las indicaciones, y entonces podréis comprender qué hacéis mal en esa misión para no acabarla correctamente. Además, estos trucos son bastante estándar para todas la misiones, dependiendo del objetivo de cada una, pero con pequeñas variantes.

• **Misiones de escolta:** Son misiones para hacer la cobertura a aviones aliados, generalmente de transporte de tropas. Nuestra labor será limitarnos a acompañar dando cobertura, eliminado todas las amenazas que existan por delante de nuestro camino. Lo que no deberemos de hacer es separarnos de nuestros escoltados para hacer escaramuzas fuera de la trayectoria planteada. Abandonar al protegido es lo más grave que se puede hacer y con eso nos aseguramos que la misión no sea dada por apta, aunque limpiemos a todos los enemigos..

• **Misiones de rescate:** Al igual que en las anteriores, deberemos acudir al punto de rescate lo más rápido posible, por el camino más seguro –entre colinas y bosques–, y siempre cubiertos. Sólo haremos fuego en el caso de peligrar nuestra integridad. Una vez llegamos al sitio de rescate, aterrizar, recoger al personal y volver sin complicarnos la vida, cumpliendo con la trayectoria definida.

• **Misiones de ataque:** Son las clásicas misiones del Apache. Es su trabajo favorito. Aproximarse furtivamente al objetivo, cazarlo con el radar, planear el ataque por zonas, y una vez está todo diseñado... aparecer como un fantasma exterminador, repartiendo muerte por todos lados. Una vez limpia la zona y eliminado el objetivo, de vuelta a casa, misión cumplida... Por supuesto hay que ir a por el objetivo primario y secundarios sin entretenerse; lo demás es rizar el rizo.

• **Misiones de cobertura a tierra:** Otra de las especialidades del Longbow es hacer aclarados para la infantería y para carros de combate. Tal vez sean las misiones más complicadas, pues hay que conseguir eliminar todo lo que suponga un estorbo para los del suelo, pero hacerlo antes de que se encuentren con ellos. Si nos retrasamos y hay bajas entre los escoltados la misión no será concedida. Conseguir mantener la distancia para evitar que los tanques se adelanten, y a la vez no dejarlos solos, es muy difícil y exige dominio del pilotaje y de la navegación. Hay que evitar ante todo que las tropas aliadas se topen con el enemigo, así que nada de entretenerse con otros blancos...

Esperamos que os haya servido de orientación y el juego os enganche como a nosotros nos ha pasado. El último consejo es el de siempre... el manual del juego es excelente, así que no dudéis en consultar todas las dudas con él. Suerte y buena caza.

EL FUTURO DEL LONGBOW

Dentro de muy poco tiempo, Electronic Arts y Jane nos van a obsequiar con un CD para «AH-64 D Longbow» con más de 140 misiones nuevas, una campaña en Corea, nuevos terrenos, nuevas armas, una aviónica mejorada, y algo que se hecha de menos, algo fundamental para un helicóptero biplaza... la posibilidad de jugar como copiloto/cañonero, con el cockpit de la plaza delantera del Apache detallado con todo lujo.

Lo que no nos dicen es para cuándo la posibilidad de conectarse en red..., seguimos esperando... seguros de lo que mejor aún está por venir.

G. "SHARKY" C.

CRIMEN, SEXO Y SUSPENSE

... En La Más Excitante Carrera Hacia La Cima De La Escala Empresarial.

VIRTUAL CORPORATION



Virtual Carparatian de Micrafarum, el primer juega en CD-ROM tatalmente cantralada par vaz (teclada apcianal) para Windaws® 95, te lleva a un munda en el que hay que tener mucha sangre fría y dande sála las más fuertes sabreviven.

Virtual Carparatian te transparta a un futura na muy lejana en el que tienes la apartunidad de canvertirte en Presidente de Pagadyne Systems, la carparacián Internet más paderasa del munda. Empezanda en el peldaña más baja de la escala empresarial, camenzarás una carrera muy estimulante hacia la cima de la empresa en la que experimentarás las intrigas de la palítica de empresa llevadas al extrema. El camina para canvertirte en dueña de tu prapia destina depende de tu habilidad para farmar alianzas en el carazán de Virtual Carparatian. Nadie está a salva y debes cubrirte las espaldas canstantemente si deseas llegar a la más alta.

- La práxima generacián en CD-ROM interactiva cantralada mediante la vaz.
- Interactividad simulada en tiempa real, can actares vivas.
- Asambrasas entarnas virtuales, gráficas y animacián en tres dimensianes.
- ¡¡Juegas interactivas actuales dentra del misma juega!!
- Tramas desafiantes llenas de intriga.

REQUERIMIENTOS DEL SISTEMA:
486 DX/50, 8MB RAM, LECTOR CD-ROM DE DOBLE VELOCIDAD, TARJETA SVGA ACELARADA, WINDOWS® 95, TARJETA DE SONIDO

un verdadero juego de 32 bits para Windows® 95



COMPUTER 2000 ESPAÑA, S.A.U.

SE INCLUYE MICRÓFONO DE ALTA CALIDAD

Microforum®

JUMP ORDENADORES - Tel. (96) 152 00 08 · **MARKET SOFTWARE** - Tel. (93) 318 85 08 · **CENTRO MAIL** - Tel. (91) 380 28 92
LOGIC CONTROL - Tel. (93) 728 54 63 · **NEW INFORMATIC CANARIAS** - Tel. (922) 65 07 16
CLUB USUARIOS MULTIMEDIA - Tel. (91) 564 63 00 · **FNAC ESPAÑA** - Tel. (91) 595 61 11



Código Secreto

EARTHWORM JIM (PC CD)



Oh, sí, bien... bueno, puede que, efectivamente, estos códigos no sean especialmente útiles en lo concerniente a la jugabilidad o las ventajas que proporcionen pero, curiosos, lo son un rato. Probad y descubrid los resultados.

PULSATING. ¿Groucho Jim?
BLOATED. Alucinante corte de pelo, sí.
FESTERING. Alucinante, y rojizo, corte de pelo.
SWEATY. Morritos Jim en acción.
PUSFILLED. Jim cogiendo la onda.
MALFORMED. La vista es la que trabaja.
SLUGFORABUTT. No es, lo que se dice, sentar la cabeza.

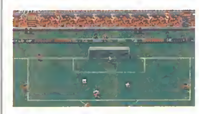
KICK OFF 96 (PC CD)



¿El fútbol es agresivo o violento? La polémica se recrudece cuando se pueden contemplar ciertas escenas espeluznantes como las que «Kick Off 96» muestra de vez en cuando. Pero una simple pelea entre dos jugadores es sólo un baile entre señoritas comparado con la masacre que se puede organizar si seguís al pie de la letra estas instrucciones.

Se necesita tener el CD insertdao en el lector y estar jugando en el modo Arcade para pelear. Haced una entrada dura pulsando los dos botones a la vez y, cuando estés cara a cara con el rival pulsad, rápidamente:
ARRIBA y DISPARO (simultáneamente)
ABAJO y DISPARO
IZQUIERDA y DISPARO
DERECHA y DISPARO
y, por último, cualquier dirección en DIAGONAL y PASE.
En este momento, cualquier movimiento en diagonal tendrá como resultado un bonito afeitado para vuestro oponente, aunque un tanto radical, eso sí.

SENSIBLE WORLD OF SOCCER (PC)



Al seleccionar un equipo, no es necesario preocuparse tanto por el número de goleadores estrella y/o defensores, como por concentrar en nuestro grupo buenos laterales y centrocampistas. La velocidad es el atributo más importante y la formación más efectiva suele ser un 3-5-2.
El mejor equipo en términos globales, en competiciones de selecciones es Holanda, seguido de Alemania. En términos de competiciones de clubs, decidios por el Milan y, en las configuraciones de usuario, id a por el Sensible XI.

ACTUA SOCCER (PC CD)



Por si los equipos que ofrece el programa se os quedan cortos, aquí tenéis la posibilidad de añadir uno nuevo a la lista, con unas cualidades muy especiales.
Lo único que tenéis que hacer es arrancar el juego con SOCCER -01142475549.
Con esto, el Gremlin XI aparecerá. El resto, evidentemente, es cosa vuestra.

PGA TOUR 96 (PC CD)

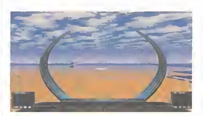
Curioso cuando menos, ¿no es cierto? No es demasiado común toparse con trucos para un juego de golf pero, oye, ya que está a mano, ¿por qué no probar?





Teclear ABBACAB antes de golpear la bola y notaréis ciertos cambios que ayudarán a vuestra bola a volar lejos, lejos, lejos...

ATF (PC CD)

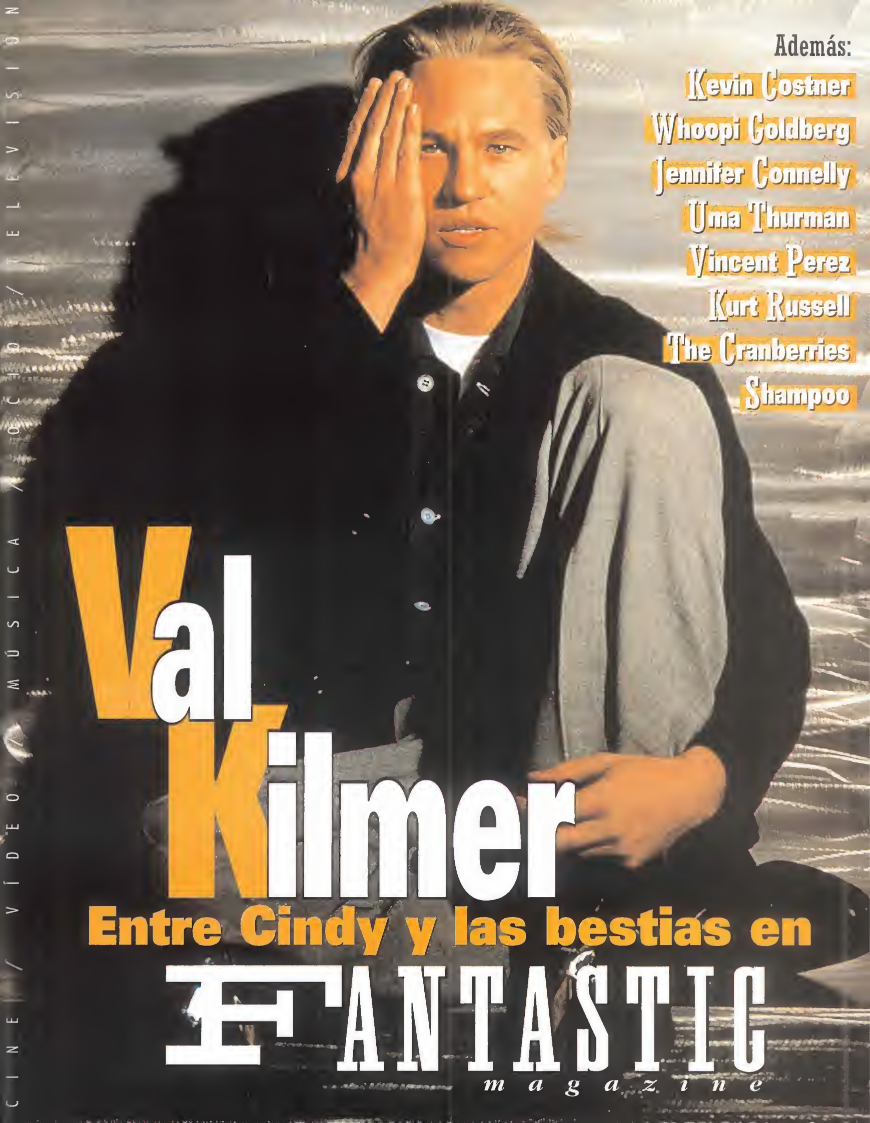


Más allá del límite del cielo siempre hay alguna curiosidad con la que hacer más ameno el vuelo. Como este truco, por ejemplo.
Una vez que arranquéis el juego, antes de comenzar una misión, mantened pulsadas, simultáneamente, CTRL/ALT/SHIFT (sólo las de la parte derecha del teclado), al tiempo que pincháis con el ratón en "Misión Única" en el menú principal, para así poder participar en misiones de distintas campañas.
De este modo también se puede escoger cualquier avión en las misiones de usuario. Crear la misión pulsando las teclas, salir y volver a entrar mientras se siguen pulsando las teclas.

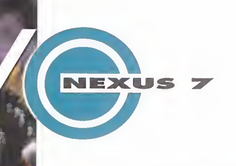


NOTA IMPORTANTE

Si queréis enviarnos vuestros trucos para que los publiquemos debéis enviarnos una carta a: **CÓDIGO SECRETO.**
MICROMANÍA, C/CIRUELOS 4, 28700 SAN SEBASTIÁN DE LOS REYES, MADRID. No olvidéis indicar en el sobre la reseña **CÓDIGO SECRETO.**
También podéis mandar un e-mail a la siguiente dirección:
codigosecreto.micromania@hobbypress.es



CINE / VÍDEO / MÚSICA / ROCK / TELEVISIÓN
Además:
Kevin Costner
Whoopi Goldberg
Jennifer Connelly
Uma Thurman
Vincent Perez
Kurt Russell
The Cranberries
Shampoo
Val Kilmer
Entre Cindy y las bestias en
FANTASTIC
magazine



"LA VISIÓN"

"Intruso"

"¡Señoras y señores visitantes. Presten atención por favor: nos encontramos en la primera planta del Edificio Gubernamental "Korova", sede central de la "Unión Mundial de Estados Corporativos". Fue diseñado y construido por el cyber-arquitecto alemán Rudolf Lang, en el año 2.010 de nuestra era. Además de los Ministerios de Corporaciones Internacionales, en el edificio se encuentra el mayor y más sofisticado "Centro de Proceso de Datos" del mundo, donde se reciben las comunicaciones de las redes mundiales, y las transmisiones de las ciudades satélite, comunidades submarinas y colonias planetarias. Durante el tiempo de duración de la visita, que será aproximadamente de hora y media, no deberán separarse del info-guía de grupo asignado, ni abandonar el recorrido marcado por la línea de "diodos rojos", situada en el suelo. Para cualquier duda o comentario, no duden en consultar al guía-sector acompañante. Les deseamos una agradable estancia. Muchas gracias!".

Ya no había forma de echarse atrás, de arrepentirse, de salir corriendo. Estabas en el interior del Edificio del Gobierno, y tal como solían decir las antiguas películas del viejo "western": "... sólo ante el peligro". Mientras algunas gotas de sudor frío resbalan por tu frente, intentas recordar lo que, según comentó Arkyd en su último encuentro contigo en el café "Mox Pearl", era esencialmente importante para el éxito de "tu misión".

"...Tendrás que ir con bastante cuidado, –te dijo–. –Los grupos de turistas que visitan el edificio, son de unas 50 ó 60 personas, por lo que no te será difícil despistarte del vigilante-guía. Sin embargo, cuando llegues a la segunda planta, donde está ubicado el Ministerio de Proceso de Datos, deberás extremar la vigilancia, o echarás por tierra todo el asunto. Siempre conocerás tu situación mediante estas "gafas-mapa programadas" de cuarzo líquido; con ellas, sabrás detectar el pasillo de corredores que lleva a la habitación del terminal "VT-Marilyn". Una vez allí, la voz de un computador te pedirá tu identificación personal de "agente del gobierno"; entonces, debes introducir en el teclado sensorial numérico de la puerta de entrada la clave que te hemos facilitado, y que venía secretamente codificada en la tarjeta que encontraste. Cuando estés dentro, siéntate frente al terminal, e introduce la este pequeño "disc-chip" en la ranura del lateral del ordenador. Si todo sale bien, en unos cinco minutos, más o menos, los datos que nos interesan serán volcados al minidisco–.

¿Y si todo salía mal? Sí. Ya era demasiado tarde para "salir corriendo", aunque ganas, no te faltaban. Tú no eras un "espía", ni aficionado siquiera. Tú solo eres un "vagabundo en el tiempo" que daría cualquier cosa por poder volver a 1.996; nunca tenías que haberte atrevido con aquel "experimento de inmersión". En estos momentos estarías en tu tiempo, tomando un refresco de limón helado, y jugando una partida al "come-cocos" con tu simulador de viejos programas de ocho bits. Pero no. La realidad es que estabas metido en un buen lío, y que no sabías muy bien cómo iba a terminar.

–No te preocupes, todo saldrá Ok, y pronto estarás de vuelta a casa–, te había dicho Arkyd, antes de despedirse, cuando bajabas de su coche y te dejaba a unos 30 metros de la entrada principal del edificio "Korova-1". –Recuerda: no debes cometer ningún error, ni permitir que te descubran en el cuarto del terminal–. Según ella, en las horas de visita de turistas, era muy difícil que hubiese personal de servicio, pero por si acaso... "–Y no olvides la clave de acceso o estarás perdido–". Estabas cansado, nervioso y casado. En el bolsillo tenías un par de píldoras "Vectrex" que ella te había dado cuando le comentaste acerca de tu cansancio, y de los problemas cerebrales que podías tener, –según el manual de "La Visión"–, si llegabas a quedarte dormido. Ella te había dicho que las tomaras pronto..., ¡y dos mejor que una!

El grupo de turistas en el que estabas incluido caminaba hacia un gran vestíbulo rodeado de altas columnas de blanco y brillante mármol; algunos hacían "polaroids", y otros miraban a su alrededor con cara de "turistas simples" y expresión de no saber "nada de nada". Poco a poco, te ibas quedando atrás en el grupo, buscando los últimos puestos, para poder despistarte. "Ahora subiremos a la segunda planta", dijo el guía. En tus gafas-mapa, parpadeó un pequeño cursor.

Rafael Rueda

Cómo navegar en La Visión:

Cada mes, "La Visión" te ofrece un viaje literario-interactivo al futuro de Nexus 7, –que también será TU FUTURO–. Al final de cada capítulo, encontrarás "uno o más" DATOS INFORMATIVOS, –pistas– relacionados con ese texto. Ahí está lo que BUSCAS. Cada DATO INFORMATIVO corresponde a un "ENIGMA" diferente, OCULTO EN EL TEXTO. ¿Qué estás BUSCANDO exactamente?, ...nombres, videojuegos, fechas... ¡Algo que te recuerde el pasado! En tu ENTRADA VIRTUAL al ULTRA-FUTURO, sufres un fuerte "shock" neuro-mental debido a un error de conexión. Algunos RECUERDOS DE TU MEMORIA han sido alterados y ¡BORRADOS! Debes recuperarlos, antes de que sea demasiado tarde, –Enero de 1.997– (fecha real). Resuelve todos las "incógnitos" a lo largo de DIEZ partes de que consta la serie, y responde finalmente, –capítulo 11–, al test de INSTALACIÓN SENSORIAL DE RECUERDOS. Sólo entonces, sabrás si puedes regresar o, por el contrario, si te pierdes en el tiempo... como lágrimas en la lluvia...

Datos informativos:

1.- ¿Qué otra cosa te recuerda el nombre de las "píldoras estimulantes-futuristas" contra el cansancio?

2.- Otra de tus viejas "pelis" favoritas era «La Naranja Mecánica». ¿Cómo se llamaba el bar-lácteo preferido de Alex y su drugos?



La guerra continúa

DEF CON DOS



Def Con Dos no se rinde. Su batalla es implacable y, dado los enemigos que se ha buscado el grupo, sin final: los tunos, el fútbol, o las marujas nunca mueren, simplemente se transforman en idénticos perros con distintos collares; mudan de nombre o de piel, pero no desaparecen. La suya es una guerra contra la alienación, la horterada, el disparate nacional, y la estupidez de dentro y de fuera de nuestras fronteras. La de Def Con Dos es la auténtica madre de todas las batallas y, como tal, está condenada a la más deshonrosa de todas las derrotas.

La última andanada de misiles de César y sus muchachos se llama «Ultramemia»y ha sido concebida a modo de guión sonoro con sus buenos y sus malos –como si fuera una peli de aventuras en vez de un disco–. A través de sus canciones aparecen las mujeres violentas, los insufribles tres tenores o el castrado que se convirtió en pirómano; se enfrentan entre sí en incruenta guerra civil y cultural para solaz regocijo del oyente irónico que no se cree nada de lo que le dicen los comentaristas deportivos, Nieves Herreros o la corbata de Carrascal.

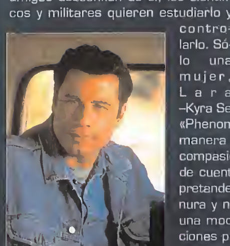
Los peligros de la inteligencia

«PHENOMENON»



En «Phenomenon», dirigida por John Turteltaub –«Elegidos para la Gloria»–, el protagonista es George Malley –John Travolta–, un tipo normal, un mecánico, que vive en una pequeña ciudad en armonía con su entorno. El día que un extraño haz de luz le dejó inconsciente, su vida cambió radicalmente. De repente le entraron unas ganas irreprimibles de saber y conocer más y más. Su afán por aprender no tiene límites. Es entonces cuando empiezan sus problemas. Convertido en un genio, en una persona "diferente", sus vecinos y amigos desconfían de él, los científicos y militares quieren estudiarlo y controlarlo. Sólo una mujer, Lara –Kyra Sedgwick–, le ayuda y comprende.





«Phenomenon» tiene mucho de película ingenua a la manera de Capra, de fábula con moraleja y loa a la compasión y los buenos sentimientos. Es una especie de cuento navideño apto para todos los públicos que pretende enganchar al espectador por el lado de la ternura y no el de la acción. De sonrisas y lágrimas, es una moderna parábola que aspira a transmitir vibraciones positivas. Ideal para que los chicos y chicas tímidos se cojan de la mano en la oscuridad de la sala.•

«La fuerza de los débiles»

ESCLARECIDOS



De las formaciones surgidas durante la ya lejana "nueva ola madrileña", Esclarecidos es la que siempre ha apostado con mayor fuerza por dedicar un lugar a la belleza y la poesía. Nunca explotó la energía juvenil al calor de la fuerza del momento, nunca se plegó a lo último y más comercial; aunque siempre ha mantenido una imagen de banda yuppie para culturetas que le ha impedido atesorar hits a lo largo de su carrera. Y ahí sigue. Y ahora ha llegado «La Fuerza de los Débiles», su entrega discográfica del año que pronto terminará.

Las nuevas canciones de Esclarecidos tienen tendencia a moverse en medios tiempos –donde mejor se expresa la atractiva voz de Cristina Lliso– y se paran con ironía, tranquilidad y/o inmediatez en una realidad cotidiana en la que los superhéroes, las megastars y los triunfadores brillan por su ausencia. Sus historias no se cuentan con la estridencia del rock, aunque quizá por ello resulten más turbadoras, y son ideales para ser escuchadas en un pequeño garito o ante el fuego de la chimenea en una noche invernal. En Esclarecidos el desasosiego no se viste de ruido.

Celestina tiene once años

«UNA PIRAÑA EN EL BIDE»



Pensad por un momento lo que ocurriría si la Celestina, en vez de una vieja como en el clásico de la literatura española, fuera una niña de 11 años llamada Julia. ¿Surtirían el efecto deseado sus malas artes si en lugar de unir a una joven pareja de enamorados tratara de reconciliar a unos padres divorciados? La respuesta a la primera pregunta se responde viendo la película «Una Piraña en el Bidé», dirigida por Carlos Pastor. La de la segunda es no; las consencuencias serían una comedia de enredo en donde las cosas siempre se lían.

El plan de Julia consta de dos fases: a) que los padres vuelvan a ser solteros y dejen a sus nuevas parejas; y b) que se percaten de que están hechos el uno para el otro, se junten, sean felices y coman perdices. ¿El problema? Que la canguro que se debía ligar con el padrastro para que éste deje a su madre se liga al padre, pero pronto la abandona para echarse una nueva novia, a quien Julia hace la vida imposible con tácticas ecologistas. El celoso padrastro, mientras tanto, se ha ligado, por fin, con la canguro, aunque se da cuenta de que su verdadero amor es la madre que, a su vez, ha ligado con otro. Julia quiere que el nuevo novio de la madre se ligue, sin suerte, a la canguro que, para colmo, sí que se enamora de él. Es de suponer que a estas alturas el lector se habrá hecho un lío con tanto enredo. Casi del mismo tamaño que los protagonistas de «Una Piraña en el Bidé». Si deseas aclararte no tendrás más remedio que ir al cine.



Lo que importa es el cuerpo

«STRIPTEASE»



El escultural cuerpo –¿a quién le importa dónde empieza la madre naturaleza y dónde termina la técnica quirúrgica?– de la escandalizadora –sólo a los yankies de la América profunda, of course– Demi Moore –encima es buena actriz– es la única justificación –el voyeur preguntará incrédulo: ¿no resulta más que suficiente?– para ir al cine a ver «Strepteasе» –recuerda, si no es en pantalla panorámica, más vale quedarse en casa–.

El director Andrew Bergman ha echado el resto de su sapiencia en los numeritos de baile protagonizados por una Demi Moore ligera de ropa, y ha dejado para el resto –un argumento tan flojito como poco creíble, actores como Burt Reynolds, Armand Assante o Ving Rhames...– una profesional y rutinaria realización, más propia de una película de serie Z que de una superproducción de Hollywood. En «Streptease» la estrella es el cuerpo de Demi Moore, la única razón de ser de un largometraje pensado para su exclusivo lucimiento. ¿Da para tanto?





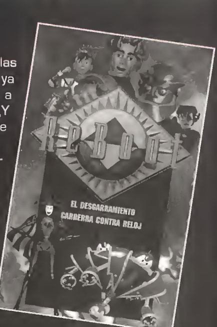
La vida en el interior de un ordenador

«REBOOT »



Es una serie de dibujos animados que emiten en España las cadenas autonómicas de televisión –unas desde hace ya tiempo, otras en breve–, cuyos capítulos se empezarán a comercializar en vídeo a partir del próximo 14 de octubre. ¿Y qué la hace distinta a cualquier otra de las innumerables que se apelotonan en la pequeña pantalla?

Básicamente, que, además de ser la primera serie creada íntegramente por ordenador, transcurre en el interior, en las tripas, de una computadora. Allí se pelea contra los virus, se repara el disco duro o se practican multitud de juegos. Los protas se mueven entre chips y memorias RAM; el entorno no es una ciudad o el espacio, sino un ordenador donde simpáticos personajes como Dot y Bob corren mil y una aventuras. Apto para divertir a todos los públicos –incluido ese papá pretécnico para quien mentar un Pentium es algo así como invocar a la fiera corrupia–.





Para que vuestras dudas sean resueltas, sólo tenéis que enviarnos una carta en la que aparezcan los siguientes datos: NOMBRE, APELLIDOS, DOMICILIO, LOCALIDAD, PROVINCIA, ORDENADOR, PROGRAMA, PREGUNTA. Por favor, no olvidéis realizar vuestras preguntas siguiendo este esquema. Nos permitirá agilizar las respuestas y serán publicadas rápidamente.

Nuestra dirección es:
HOBBY PRESS S.A.
MICROMANÍA
REFERENCIA: **S.O.S. WARE**
C/ De los Ciruelos 4
San Sebastián de Los Reyes
28700 Madrid
No olvidéis incluir en el sobre la reseña
MICROMANÍA - S.O.S. WARE

También podéis mandarnos un e-mail al siguiente buzón:
sosware.micromania@hobbypress.es

SE CIERRAN LAS PUERTAS DEL VERANO, SE ABREN LAS DEL OTOÑO Y NOSOTROS SEGUIMOS, MES A MES, HACIENDO QUE TODAS, REPETIMOS, TODAS VUESTRAS DUDAS INFORMÁTICAS SEAN RESUELTAS A LA MAYOR BREVEDAD POSIBLE —TODA LA QUE EL REDUCIDO ESPACIO DE ESTA SECCIÓN NOS PERMITE—. PORQUE EN ESTA SECCIÓN NO SÓLO SE RECOGEN LAS PREGUNTAS QUE NOS HACÉIS SOBRE LOS JUEGOS QUE PULULAN POR EL MERCADO, SINO QUE TODO AQUELLO QUE NO SEPÁIS O NO TENGÁIS CLARO, TAMBIÉN TIENE RESPUESTA. ASÍ, ESPERAMOS QUE CUALQUIER INQUIETUD INFORMÁTICA QUE SE OS PRESENTE OS ANIMÉIS A ESCRIRLA Y A MANDARLA —POR CARTA O E-MAIL— A NUESTRAS DIRECCIONES.

ALONE IN THE DARK 2

Después de que la mujer me hipnotice no sé qué hacer cuando tengo el control de la niña, ya que no puedo entrar en la casa ni en el laberinto, y cuando me muevo demasiado me cogen. ¿Qué debo hacer?

Valentín González. Madrid

Coge la pimienta y el sandwich, dale las semillas al loro, fíjate bien en el movimiento del pirata del pasillo y sube las escaleras cuando no te vea. Sube otras escaleras hasta llegar a la cubierta del barco, escóndete en los barriles, coge el encendedor y entra en el camarote del capitán.

De vuelta al barco he entrado en todas las puertas del piso inferior, pero en el piso superior me quedan dos por ver, la cocina y el dormitorio del capitán y no puedo subir a la cubierta porque tiene barrotes. ¿Qué hago?, ¿está relacionado con el cañón?

David Varela. La Coruña

Corta con las tenazas la cadena que una el cañón a la pared, empújalo hasta colocarlo mirando hacia el dormitorio de la tripulación, deja el barril de pólvora en el dormitorio y enciende la mecha del barril con el atizador. Coge la bolsa de monedas de oro que encontrarás en el dormitorio, agítala para que los dos cocineros vengan atraídos por el sonido y dejen la cocina abierta, mátalos y abre la puerta del dormitorio del capitán con la carta metálica que encontrarás en la despensa de la cocina

INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS

He llegado hasta la cueva donde hay que colocar las tres piedras y se ven unas puertas. ¿Qué tengo que hacer?

Sergio Gallardo. Tegueste (Tenerife)

Coloca las piedras en el orden solar, lunar y terrestre, activa la tercera piedra y mueve los discos hasta que en la parte derecha logren coincidir el mar del este, la luna menguante y el sol poniente.

¿Qué objeto tengo que darle al anciano de las Azores? ¿Cómo puedo atravesar la selva? ¿Qué hago para conseguir el águila que está enterrada en el hielo?

Santiago Giménez. Valencia

El objeto que debes entregar al anciano es precisamente esa águila de la que hablas, que se consigue introduciendo en su boca el fragmento de orichalcum se encuentra en Guatemala. Para atravesar la jungla debes asustar al animal con el látigo hasta que se introduzca por el camino central, momento en el que la serpiente le atacará y dejará el camino libre.

He llegado a Grecia y he encontrado dos estatuas entre los escombros. ¿Qué es lo que tengo que hacer ahora?

Ubay González. Las Palmas

Debes utilizar el instrumento topográfico sobre cada una de las estatuas y ajustarlo hacia el cuerno correspondiente. Las dos líneas marcarán una equis sobre el suelo y cavando en ella con la costilla encontrarás el segundo disco de piedra, la piedra lunar.

MUNDODISCO

¿Cómo consigo la espiral mágica? ¿Qué hago en la trampilla del "Tambor Roto"? ¿Qué hago en el psiquiatra? ¿Cómo salgo de la ciudad?

Lluc Baños. Barcelona

En la consulta del psiquiatra debes entrar varias veces hasta que la silla del centro quede libre, momento en el que deberás coger la red cazamariposas y hablar tanto con el troll como con la lechera. La espiral es el rulo de la mujer de la peluquería. Para conseguirla examina el rulo, habla con la mujer hasta convencerla de que se haga un peinado más moderno, habla con el barbero para que recuerde a su amada lechera y cógele el rulo del bolsillo con las habilidades de ratero. Podrás resolver tus otras preguntas en los actos segundo y tercero del juego.

¿Cómo se coge el duende de la cámara de fotos? ¿Dónde está el dragón y cómo se cogen sus tesoros? ¿Cómo se coge el aliento del dragón? ¿Se puede salir de las murallas de la ciudad?

Rafael Torres. Granada

Introduce el maíz en uno de los frascos para asustar al alquimista, examina la cámara, sal a la calle, ata el cordel al gusano y utilízalo junto al agujero para atrapar al duende. La guarida del dragón, al suroeste de la ciudad, sólo aparecerá en el mapa cuando tengas todos los objetos necesarios para construir el detector de dragones. Para conseguir el aliento del dragón introduce el espejo en uno de tus bolsillos, utiliza la losa explosiva del callejón para alcanzar los tejados, coloca el espejo en el extremo del asta de bandera de la torre y muévelo para atraer al dragón y conseguir que lance su aliento sobre el espejo. Durante el primer acto del juego no se puede salir de la ciudad.

SAM AND MAX HIT THE ROAD

¿Cómo puedo conseguir una lente de aumento en el parque de atracciones? ¿Qué hay que hacer en los restaurantes Snuckey's?

Miguel Jiménez

La lente de aumento se encuentra en el juego del martillo y las ratas, si bien antes tendrás que ganar el juego y encajar la bombilla de la oficina en la linterna. En una de las tiendas Snuckey's puedes conseguir un vaso de plástico y una caja de caramelos. El camarero podrá abrir el tarro de cristal que contiene la mano de Jesse James y entregará a Max la llave de los servicios en un llavero con forma de lima.

SPACE QUEST V

¿Cómo puedo eliminar definitivamente al androide y hacer que me vuelvan a teletransportar a la nave?

Antonio Ruiz. Úbeda (Jaén)

Para acabar con el cyborg introdúcete en el árbol hueco y aprovecha los escasos segundos durante los cuales el robot se detiene sobre el tronco para introducir en su jetpack el fruto que se consigue con ayuda de la rama. Luego recoge la máscara del robot y reúnete con Cliffy en la localidad del estanque.



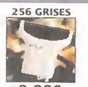
TODO LO QUE NECESITAS PARA DISFRUTAR DEL MUNDO DE LA MULTIMEDIA

PRECIOS IVA INCLUIDO



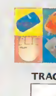
ESCANNERS

256 GRISES



8.990

COLOR



OFERTA 16.990

SCANNER SOBREMESA COLOR

OFERTA 59.990

4800 DPI
Manual en castellano
2 años de garantía

PAPER EASE 3 en 1

19.990

Scanner A-4
Fotocopiadora • Fax
Alimentador 10 hojas
600 ppp • Grises

RATONES

AZUL
MARFIL
NEGRO
ROJO

1.990

RATONES VENUS

OFERTA 2.990

TRACKBALL



3.990

JOYSTICKS FIRE

GAMESTICK 1.995

GAME CONTROL 1.990

INFRAREO 1 JUGADOR 4.990

INFRAREO 2 JUGADORES 6.990

Mira... i-glasses!

VIRTUAL I-O

NUEVOS PRECIOS

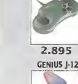
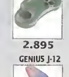
La realidad virtual ya en tu ordenador

VERSION VIDEO PAL 64.900

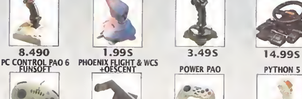
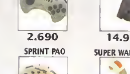
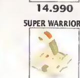
VERSION PC 99.900

ACTUALIZACION VERSION VIDEO A VERSION PC 39.900

JOYSTICKS

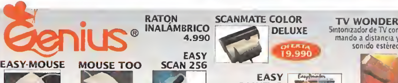






Modelo	Precio
ACEMASTER 18	7.995
ANALOG PRO GRAVIS	4.990
COMMANO PAO	2.895
F-15E HAWK	9.995
F16-COMBATSTICK	15.495
F16-FLIGHTSTICK	9.495
FIREFOX PC-800	8.490
GENIUS J-12	1.995
MEGAGRIP VIII	3.495
MULTI SYSTEM	14.995
PC ANALOG FUNSOFT	5.390
PC CONTROL PAO 6 FUNSOFT	2.690
PHOENIX FLIGHT & WCS +OESCENT	14.990
POWER PAO	2.990
PYTHON 5	1.995
RAIOER 5	2.990
SPRINT PAO	3.990
SUPER WARRIOR 5	3.995
THRUSTMASTER MKII	12.490
THRUSTMASTER XL ACTION	5.990
THUNOERPAO	2.795
VICTOR PC-400	6.490
WINGMAN	5.995
WINGMAN EXTREME	7.995
WINGMAN LIGHT	3.750



RATON INALÁMBRICO 4.990

SCANMATE COLOR DELUXE OFERTA 19.990

TV WONDER
Sintonizador de TV con mando a distancia y sonido estéreo
29.990



EASY-MOUSE 1.495

MOUSE TOO 2.495

EASY SCAN 256 9.990

EASY PAINTER
Tableta doméstica de dibujo
14.990



Sound BLASTER

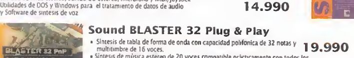
CREATIVE

Sound BLASTER 16 Plug & Play

- Interface para unidades CD-ROM IDE
- Muestreo y reproducción estéreo en 8 y 16 bits desde 5 hasta 44,1 Khz
- Sintetizador de música OPL3 FM estéreo mejorado con 20 voces y 2 operadores o 11 voces y 4 operadores
- Entrada de línea estéreo, sonido CD estéreo, micrófono y MIDI/joystick
- Utilidades de DOS y Windows para el tratamiento de datos de audio y Software de síntesis de voz

14.990

Sound BLASTER 32 Plug & Play

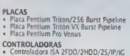


- Síntesis de tabla de onda con capacidad polifónica de 32 notas y multitimbre de 16 voces.
- Síntesis de música estereo de 20 voces compatible prácticamente con todos los programas multimedia.
- Soporte para Windows 95 y Plug & Play

19.990

SB AWE 32 Plug & Play 39.990

Kit FAMILY CD 32 8X



54.990

Kit DISCOVERY CD 16 8X




34.990

BLASTERKEYS (Piano MIDI)

22.990

MICROFONO 2.990

CABLE JOYSTICK DOBLE 1.990

CABLE MIDI 3.990

ALMACENAMIENTO

CD ROM IDE




El mejor precio a tu alcance

8X 14.990

10X 22.990

CD-R 1.500

ADAPTADOR DE MEMORIAS 2.990

JAZ IOMEGA



Ahora ya dispones de la capacidad de almacenar simultáneamente todo 1 GB

Zip externo 32.990

Zip interno 29.990

SCSI interno 79.990

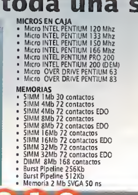
SCSI externo 89.990

- Paralelo externo
- SCSI externo
- SCSI interno + controladora

DISCO JAZ 1 GB 19.990

DISCO ZIP 100 Mb 2.990

... y toda una selección de componentes



PLACAS

- Placa Pentium Triton/256 Burst Pipeline 19.990
- Placa Pentium Tritón VX Burst Pipeline 24.990
- Placa Pentium Pro Venus 59.990

CONTROLADORAS

- Controladora ISA 2FDO/2HDD/2S/IP/IG 1.990
- Controladora SCSI Adaptec 1505 ISA 9.990
- Controladora SCSI Adaptec 1522 ISA 14.990
- Controladora SCSI Adaptec 1542 ISA 32.990
- Controladora SCSI Adaptec 2940 PCI 32.990
- Controladora SCSI Adaptec 2940 PCI UW 49.990

DISCOS DUROS

- Disco Duro 730 Mb SCSI 24.990
- Disco Duro 1 Gb SCSI 39.990
- Disco Duro 2 Gb SCSI 99.990
- Disco Duro 1 Gb 27.990
- Oisco Duro 1,2 Gb 29.990
- Disco Duro 1.6 Gb 35.990
- Disco Duro 2 Gb 44.990

TECLADOS

- Teclado Win95 2.990
- Teclado mecánico Win95 3.990

MICROS EN CAJA

- Micro INTEL PENTIUM 120 Mhz 27.990
- Micro INTEL PENTIUM 133 Mhz 39.990
- Micro INTEL PENTIUM 150 Mhz 55.990
- Micro INTEL PENTIUM 166 Mhz 79.990
- Micro INTEL PENTIUM PRO 200 99.990
- Micro INTEL PENTIUM 200 (DEM) 99.000
- Micro OVER DRIVE PENTIUM 63 26.490
- Micro OVER DRIVE PENTIUM 83 35.990

MEMORIAS

- SIMM 1Mb 30 contactos 3.990
- SIMM 4Mb 72 contactos 3.990
- SIMM 4Mb 72 contactos EDO 4.990
- SIMM 8Mb 72 contactos 7.990
- SIMM 8Mb 72 contactos EDO 9.990
- SIMM 16Mb 72 contactos 17.990
- SIMM 16Mb 72 contactos EDO 19.990
- SIMM 32Mb 72 contactos 34.990
- SIMM 32Mb 72 contactos EDO 36.990
- DIMM 8Mb 168 contactos 19.990
- Burst Pipeline 256Kb 3.990
- Burst Pipeline 512Kb 7.990
- Memoria 2 Mb SVGA 50 ns 4.990
- Adaptador de memoria de 30 a 72 pines 2.990
- Adaptador de memoria de 72 a 72 pines 2.990

DISQUETERA

- FDD 3,5" 1,44Mb 3.990

VENTILADORES

- Ventilador PENTIUM 990

TARJETAS DE VIDEO

- SVGA Trident 9440 6.990
- SVGA S3 TRIO 64 V+MPEG 8.990
- SVGA Diamond Stealth 64 DRAM 14.990
- SVGA Number 9 FX Vision 330 18.990
- SVGA Number 9 FX-Motion 771
- SVGA Diamond S. VIRGE-3D 2M EDO 24.990
- SVGA Diamond Stealth Edge 3D 57.990
- SVGA Matrox M. 2Mb ampl. 4Mb 34.990
- SVGA Matrox M. 4Mb ampl. 8Mb 49.990

MONITORES

- PROVIEW 14" Color, 28 DP no entrelazado, Full screen, Energy system, Baja radiación 36.990
- GOLDSTAR 14" MPR II, Pantalla antirreflejos, Punto 0,28, Frec. Autoscan, Baja radiación, Altavoces incorporado Green Energy, No entrelazado 41.990
- GDLDSTAR 15" Pantalla antirreflejo, Punto 0,28, Frec. barrido Autoscan, Control digital en pantalla, MPR-II, Green Energy 54.990
- PRDVIEW 15" Color, 28 DP no entrelazado. Full screen, Pantalla plana, OSD Energy system, Baja radiación, MPR-II 54.990
- GOLDSTAR 17" Res. 1280x1024, 0.28 no entrelazado, Pantalla plana, Energy system, Baja radiación 99.990

SISTEMA OPERATIVO

- MS DDS 6.2 4.990
- MS DOS 6.2 + Windows 3.11 13.990
- Windows 95 12.990

CAJAS

- Sobremesa 6.990
- Minitorre 7.990
- Minitorre ATX 24.990
- Semitorre 12.990
- Torre 15.990

902 171819 Para tus pedidos telefónicos

PRECIOS VÁLIDOS HASTA EL 31/10/96 SALVO ERROR TIPOGRÁFICO O FIN DE EXISTENCIAS. ESTOS PRECIOS ANULAN A LOS ANTERIORES

NUEVOS CENTRO MAIL

Para incorporarte a nuestra red nacional contacta con nuestro Departamento de Franquicias. Tf. (91) 380 28 92





SHAREWARE







BOARD & STRATEGY ACTION — CD 1.995
CASINO & CAR ACTION — CD 1.995
CLASSIC ACTION — CD 1.995
FIGHTHING ACTION — CD 1.995
RACING ACTION — CD 1.995
SPORT ACTION — CD 1.995

WORLD OF CLIPART — CD 1.995
WORLD OF COLOUR CLIPART — CD 1.995
WORLD OF DTP — CD 1.995
WORLD OF FONTS & ICONS — CD 1.995
WORLD OF INTERNET — CD 1.995
WORLD OF MORPH — CD 1.995



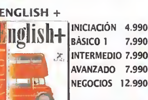
IDIOMAS

ENGLISH TEACHER SPANISH — CD 8.990

MÉTODO INGLÉS EN 90 LECCIONES
Nº 1
PC/MAC
CD 6.990
Nº 2
CD 6.990

RAPID AMIGO — CD 9.900

ENGLISH +





INICIACIÓN 4.990
BÁSICO 1 7.990
INTERMEDIO 7.990
AVANZADO 7.990
NEGOCIOS 12.990
Todos en formato CD

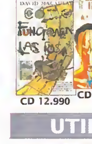
IDIOMAS MULTIMEDIA

JUNIOR — Alemán, Francés, Inglés — CD 6.295

ADULTO — Francés, Inglés — CD 7.195







EDUCATIVOS

3D CREADOR DE PELICULAS — CD 8.900
ESTUDIO GRÁFICO MICKEY / ESTUDIO GRÁFICO REY LEÓN — PC 5.950 c/u
LIBRO ANIMADO REY LEÓN — CD 7.495
TALLER DE JUEGOS ALADDIN — CD 7.495
SHEILA, RATITA VALIENTE — CD 5.990



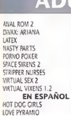
ADVENTURES IN FAIRYLAND — CD 2.990
AULA 1996 — CD 14.500
TUNELAND — CD 2.990
TWINS IN TROUBLE — CD 2.990
UPSIDE TOWN — CD 2.990

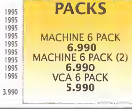
S. O. - VARIOS



WINDOWS 95 — CD 16.900, PC 16.900
MTV UNPLUGGED — CD 5.450
GUITAR HITS — CD 6.995
CONTROL DE LIBROS Y VIDEOS — PC 1.795
ECONOMIA DOMÉSTICA — PC 1.795
PC QUINIELAS 2.1 — PC 1.795

ADULTOS



ANAL ROM 2	6400
DIVAX: ARIANA	7900
LATEX	8400
NASTY PARTS	6400
PORNO POKER	6900
SPACE SIRENS 2	7900
STRIPPER NURSES	4500
VIRTUAL SEX 2	7400
VIRTUAL VIXENS 1.2	6400
EN ESPAÑOL	
HOT DOG GIRLS	3990
LOVE PYRAMID	4990

CYBEREXPERIENCE	8990
MEMORY STRIP 1	2990
MEMORY STRIP 2	2990
SEXY ZAPPING	5900
UP & DOWN LOVE	4990

OFERTAS	
AMERICAN PIE	1995
BLACK PENETRATION	1995
CITY OF SIN	1995
CLIMAX	1995
DEEP INSIDE	1995
PARTY TIME	1995
RED HOT	1995
WET DREAMS	1995
WIDE OPEN	1995
MANGA	
ADVENTURE KID	3.990

PACKS

MACHINE 6 PACK **6.990**
MACHINE 6 PACK (2) **6.990**
VCA 6 PACK **5.990**

OBRAS DE CONSULTA

MICROSOFT





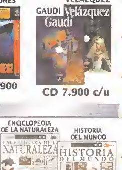

ANIMALES PELIGROSOS — CD 8.900
CINEMANIA '96 — CD 8.900
CIVILIZACIONES ANTIGUAS — CD 8.900
EL MUNDO DE LA AVIACIÓN — CD 8.900
OCÉANOS — CD 8.900

DINAMIC MULTIMEDIA

VELAZQUEZ — CD 4.495
LA EDAD DE ORO DEL POP ESPAÑOL — CD 4.445

CIENCIA - TECNICA - ARTE

EL QUIJOTE — CD 6.990
ENC. DE PINTURA LAFFONT — CD 9.990
LE LOUVRE — CD 4.990
LOS TOROS — PC 2.245

DICCIONARIOS

DICCIONARIO ENC. FUTURA — CD 14.900
ENCICLOPEDIA SALVAT — CD 19.990

ZETA - DISCOVERY

BIG JOB — CD 9.900
NILO, UN PASEO POR EGIPTO — CD 9.900
TIBURONES — CD 9.900

ZETA - ABIBI

VELAZQUEZ / GAUDI — CD 7.900 c/u

ZETA MULTIMEDIA



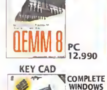
COMO FUNCIONAN LAS COSAS — CD 12.990
EL CUERPO HUMANO — CD 12.990
MI PRIMER DICCIONARIO — CD 12.990
ENCICLOPEDIA DE LA CIENCIA — CD 12.990
POLIZON — CD 12.990
ENCICLOPEDIA DE LA NATURALEZA — CD 12.990
HISTORIA DEL MUNDO — CD 12.990

UTILIDADES






TASK BUSTER — CD 3.490
INTERNET STARTER KIT — CD 4.900
MAGNA RAM 2.0 — PC 7.995
LINUX DEVEL. NOV 95 (5 CD) — CD 3.990





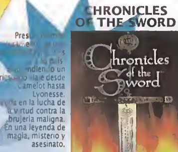
QEMM 8 — PC 12.990
NEOBOOK PRO (AHORA EN CASTELLANO) — CD 9.990
NEOPAINT (AHORA EN CASTELLANO) — CD 9.990
SIDEKICK '95 — PC 7.995



KEY CAD COMPLETE WINDOWS — CD 4.990
PKZIP / 2 — PC 9.990
WEB TRANSLATOR — CD 8.900
SPANISH ASSISTANT V.1.1 WINDOWS — CD 9.900



PC TOOLS 9.0 PRO DOS — CD 4.995
PC TOOLS 2.0 WIN. — CD 4.995
NORTON ANTIVIRUS 3.0 DOS — CD 2.995
NORTON ANTIVIRUS 3.0 WIN. — CD 3.995
COMANDANTE NORTON 5.0 DOS — CD 4.995



aventuras gráficas

CHRONICLES OF THE SWORD

Pres… … … … la ciudad … … … emprendiendo un arriesgado viaje desde Camelot hasta Lyonesse. …a en la lucha de la virtud contra la brujería maligna. En una leyenda de magia, misterio y asesinato.

CD 7.495 — 486, 4 Mb, SVGA

EL SECRETO DEL TEMPLARIO

Un joven estudiante americano debe trasladarse a … del tiempo al año 13… para rescatar a su prometida y lograr el Tesoro de la Sabiduría, la única forma de regresar a su época. Esta producción de Ingogrames (Alone in the Dark, Prisioner of Ice), destaca por sus personajes en 3 dimensiones con movimientos en tiempo real y el tratamiento del color para personajes y objetos según la ubicación de la fuente de luz.

CD 7.495 — 486, 8 Mb, VGA

TIME COMANDO

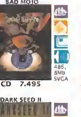
Un virus terriblemente peligroso ha conseguido penetrar en el más potente y secreto de los ordenadores militares, provocando dramáticos efectos de distorsión temporal a una velocidad fulgurante y amenazando con tomar rápidamente el control de todos los sistemas informáticos del planeta.

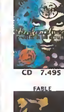
CD 6.495 — 486, 8 Mb, SVGA



Título	Precio	Requisitos
ALIENT INCIDENT	CD 7.495	386, 8Mb, VGA
ALIENS	CD 7.495	486, 8Mb, SVGA
ANGEL DEVOID	CD 8.495	486, 8Mb, SVGA
BAD MOJO	CD 7.495	486, 8Mb, SVGA
BIG RED ADVENTURE	OFERTA CD 995	486, 4Mb, SVGA
BIOFORGE	OFERTA CD 2.990	
BROKEN SWORD	CD 7.495	486, 8Mb, VGA
CHRONOMASTER	OFERTA CD 4.995	486, 4Mb, VGA
CLANDESTINY	CD CONS.	
COMMANDER BLOOD	CD 7.495	386, 2Mb, VGA
CYBERIA 2	CD 7.495	486, 8Mb, SVGA
D	CD 7.495	486, 8Mb, SVGA
DARK SEED II	CD 7.495	486, 8Mb, SVGA
DAY OF THE TENTACLE	OFERTA PC 2.995 CD 3.490	286, 1Mb, VGA
DREAMWEB	OFERTA CD 2.490	386, 4Mb, VGA
FABLE	CD 6.995	
FADE TO BLACK	CD 7.495	486, 4Mb, VGA
FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN	CD 7.495	386, 4Mb, VGA
FRANKENSTEIN: EYES OF MONSTER	CD 9.495	486, 4Mb, SVGA
FREDDY PHARKAS	OFERTA CD 4.975	386, 2Mb, VGA
FULL THROTTLE	CD 7.495	486, 8Mb, VGA
GABRIEL KNIGHT 2	CD 7.975	486, 8Mb, SVGA
GENE MACHINE	CD 7.495	486, 8Mb, SVGA
GOBLIINS 1 & 2	OFERTA CD 1.995	386, 1Mb, VGA
GOBLIINS 3	OFERTA CD 1.995	386, 1Mb, VGA
HARVESTER	CD 7.495	
HEART OF CHINA	OFERTA CD 1.995	386, 4Mb, VGA
I HAVE NO MOUTH	CD 7.495	486, 4Mb, VGA
INCA	OFERTA CD 1.995	386, 4Mb, VGA
IN THE FIRST DEGREE	CD 7.495	486, 4Mb, SVGA
INFERNO	OFERTA CD 1.995	386, 4Mb, VGA
JACK THE RIPPER	CD 7.995	386, 4Mb, SVGA
KING'S QUEST VI	OFERTA CD 1.995	386, 4Mb, VGA
KING'S QUEST VII	CD 7.975	386, 4Mb, SVGA
KYRANDIA	OFERTA CD 1.995	386, 1Mb, VGA
KYRANDIA 3	OFERTA CD 1.990	386, 4Mb, VGA
LARRY V	OFERTA CD 1.995	386, 4Mb, VGA
LARRY VI	OFERTA CD 1.995	386, 4Mb, VGA
LAURA BOW	OFERTA CD 1.995	386, 4Mb, VGA
LION	CD 6.495	486, 4Mb, SVGA
LITTLE BIG ADVENTURE	OFERTA CD 2.990	486, 4Mb, SVGA
LOS JUSTICIEROS	CD 2.795	386, 4Mb, VGA
LOST EDEN	CD 7.495	486, 4Mb, VGA
LOST IN TIME	OFERTA CD 1.995	386, 1Mb, VGA
MYST	CD 8.495	386, 4Mb, SVGA
NORMALITY	CD 7.495	486, 8Mb, VGA
ORION CONSPIRANCY	OFERTA CD 2.495	386, 4Mb, SVGA
PHANTASMAGORIA	CD 7.975	486, 8Mb, SVGA
PRISIONER OF ICE	CD 7.495	486, 8Mb, SVGA
QUEST FOR GLORY III	OFERTA CD 1.995	386, 4Mb, SVGA
RIPPER	CD CONS.	
SAM & MAX HIT THE ROAD	OFERTA PC 2.995 CD 3.490	386, 4Mb, VGA
SANTA FE MYSTERIES:ELK MOON	CD 6.495	
SHERLOCK HOLMES I	OFERTA CD 2.990	386, 4Mb, VGA
SIMON THE SORCERER II	CD 6.495	386, 4Mb, VGA
SPACE QUEST 6	CD 6.995	486, 8Mb, SVGA
SPACE QUEST I	OFERTA CD 1.995	286, 1Mb, VGA
SPACE QUEST V	OFERTA CD 1.995	386, 4Mb, VGA
SPYCRAFT	CD 8.495	486, 8Mb, SVGA
STAR TREK KLINGON	CD 7.495	486, 8Mb, SVGA
STAR TREK DEEP SPACE NINE	CD 7.495	486, 8Mb, SVGA
THE 11TN HOUR	CD 6.995	486, 8Mb, SVGA
THE 7TH GUEST	OFERTA CD 1.990	386, 4Mb, SVGA
THE DIG	CD 7.495	486, 8Mb, VGA
TORIN'S PASSAGE	CD 6.995	486, 8Mb, SVGA
TOUCHÉ: FIFTH MUSKETEER	CD 6.995	386, 4Mb, SVGA
UNDER A KILLING MOON	CD 11.495	386, 4Mb, SVGA
URBAN RUNNER	CD 8.495	486, 8Mb, SVGA
WELCOME TO THE FUTURE	CD 6.495	486, 8Mb, SVGA
WOLF	CD 5.495	386, 1Mb, VGA
WOODRUFF	CD 5.975	486, 4Mb, VGA
ZORK NEMESIS	CD 8.995	486, 8Mb, SVGA

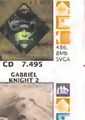
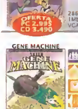
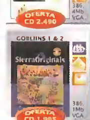
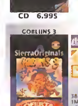


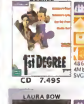







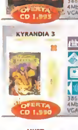











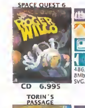
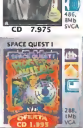






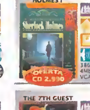




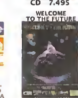
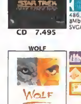


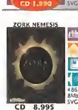


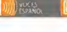


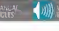


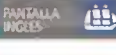




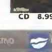

MANUAL ESPAÑOL

VOCES ESPAÑOL

PANTALLA ESPAÑOL

MANUAL INGLÉS

VOCES INGLÉS

PANTALLA INGLÉS

AVENTURA GRÁFICA

DEPORTIVO

SIMULACIÓN

EDUCATIVO

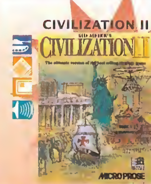
ERÓTICO

902 171819 Para tus pedidos telefónicos

PRECIOS IVA INCLUIDO



CIVILIZATION II

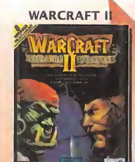


¿El final de la civilización tal como la conocemos? ¿El comienzo de una nueva era en la evolución del hombre?. Si disfrutaste con la primera parte de Civilization, ahora alucinarás con ésta nueva entrega, con uno de los mejores juegos de estrategia de todos los tiempos.

486, 8 Mb, SVGA

CD 7.995

WARCRAFT II



Regresa al mundo de WarCraft, donde la batalla entre las hordas enemigas y nobles guerreros brama de nuevo. Con nuevos aliados, terroríficas criaturas, y con nuevas e ingeniosas armas. La estrategia por la dominación de Azeroth continúa.

486, 8 Mb, SVGA

CD 7.995

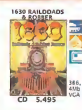
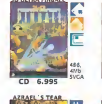
EXP SET · 4.500

Z

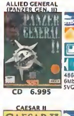
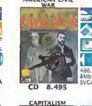
Del [illegible] nuevo [illegible] bélico totalmente absolvente de Bitmap Brothers, toda una carrera llena de rapidez y furia en lucha por un territorio y recursos entre cinco mortales planetas. Para ser el superhumano que llevas dentro, hay 20 encrispadores niveles e instalaciones de red que permiten la lucha entre 4 jugadores.

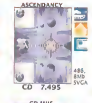
486, 8 Mb, SVGA

CD 6.495

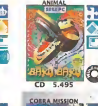
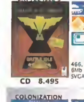


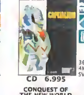





- 1630 RAILROADS & ROBBER — 386, 4Mb VGA — CD 5.495
- 3D ULTRA PINBALL — 486, 4Mb SVGA — CD 6.995
- A IV NETWORKS — 386, 4Mb SVGA — CD 8.495
- A-TRAIN — 386, 4Mb VGA — OFERTA CD 1.995
- ADVANCED CIVILIZATION — 486, 8Mb SVGA — CD 5.795
- ALLIED GENERAL (PANZER GEN. II) — 486, 6Mb SVGA — CD 6.995
- AMERICAN CIVIL WAR — 486, 8Mb SVGA — CD 8.495
- ANVIL OF DAWN — 486, 4Mb VGA — CD 6.995
- ASCENDANCY — 486, 8Mb SVGA — CD 7.495

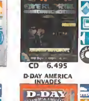


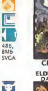
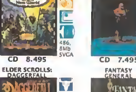





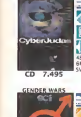
- ASTERIX — 386, 2Mb VGA — CD 5.495
- AZRAEL'S TEAR — CD 6.995
- BAKU BAKU ANIMAL — CD 5.495
- BATTLE ISLE 3 — 486, 6Mb SVGA — CD 8.495
- BETRAYAL AT KRONDOR — 486, 4Mb VGA — OFERTA CD 1.995
- CAESAR II — 486, 8Mb SVGA — CD 8.495
- CAPITALISM — 386, 4Mb SVGA — CD 6.995
- CD DOMINÓ — 386, 1Mb VGA — CD 2.245
- CD MUS — 386, 1Mb VGA — CD 2.245

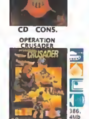
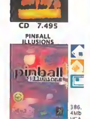


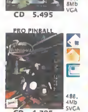





- CENTRAL INTELLIGENCE — 386, 4Mb VGA — OFERTA CD 2.990
- CHAOS OVERLORDS — CD 6.495
- COBRA MISSION — 286, 1Mb VGA — OFERTA PC 2.995
- COLONIZATION — 386, 4Mb VGA — OFERTA CD 3.495
- COMMAND & CONQUER — 486, 4Mb VGA — CD 7.495
- CONQUEROR — 486, 8Mb SVGA — CD 7.995
- CONQUEST OF THE NEW WORLD — 486, 8Mb SVGA — CD 8.495
- CRUSADER NO REMORSE — 486, 8Mb SVGA — CD 7.495
- CYBER STORM — 486, 8Mb SVGA — CD 7.495





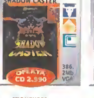






- CYBERJUDAS — 486, 6Mb SVGA — CD 7.495
- D-DAY AMERICA INVADES — 386, 8Mb SVGA — CD 5.795
- DEATHKEEP — CD 7.495
- DETROIT — 386, 4Mb VGA — OFERTA CD 1.995
- DUNGEON MASTER II — 386, 4Mb VGA — CD 8.995
- DUNGEON KEEPER — CD CONS.
- ELDER SCROLLS: DAGGERFALL — CD 7.495
- FANTASY GENERAL — 386, 8Mb SVGA — CD 7.995
- GEAR HEADS — 486, 8Mb VGA — CD 5.495





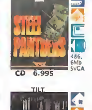
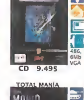






- GENDER WARS — CD 8.495
- HEROES OF MIGHT & MAGIC — 486, 6Mb SVGA — CD 6.995
- LANDS OF LORE — 386, 2Mb VGA — OFERTA CD 1.990
- LORDS OF MIDNIGHT — 386, 4Mb VGA — CD 7.995
- MILLENIA — 386, 8Mb VGA — OFERTA CD 2.990
- OPERATION CRUSADER — 386, 4Mb SVGA — CD 5.495
- PINBALL ILLUSIONS — 386, 4Mb VGA — CD 5.495
- PIRATES — 386, 1Mb VGA — OFERTA CD 1.995
- PRO PINBALL — 486, 4Mb SVGA — CD 4.795



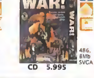
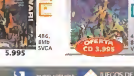



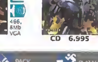



- RAILROAD TYCOON DELUXE — 386, 4Mb VGA — OFERTA CD 2.990
- RAVENLOFT II — 386, 3Mb VGA — OFERTA CD 1.995
- RISE & RULE OF ANCIENT EMPIRES — 486, 8Mb SVGA — CD 7.995
- SETTLERS II — 486, 6Mb SVGA — CD 5.495
- SHADOW CASTER — 386, 2Mb VGA — OFERTA CD 2.990
- SIM ANT — 386, 4Mb VGA — OFERTA CD 1.995
- SIM CITY — 386, 4Mb VGA — OFERTA CD 1.995
- SIM EARTH — 386, 4Mb VGA — OFERTA CD 1.995
- SIM FARM — 386, 4Mb VGA — OFERTA CD 1.995

- SIM ISLE — 486, 8Mb SVGA — CD 6.495
- SIM TOWER — 386, 4Mb SVGA — CD 7.495
- STALINGRAD — 386, 8Mb SVGA — CD 5.795
- STEEL PANTHERS — 486, 6Mb SVGA — CD 6.995
- STONEKEEP — 486, 8Mb VGA — CD 9.495
- STRIP POKER — 486, 4Mb VGA — CD 5.495
- SYNDICATE WARS — 486, 8Mb SVGA — CD 6.495
- THE HORDE — 386, 4Mb VGA — OFERTA PC 1.995
- THE WAR COLLEGE — 486, 2Mb VGA — CD 5.995









- THEME PARK — 386, 4Mb VGA — CD 7.195
- THIS MEAN WAR! — 486, 8Mb SVGA — CD 5.995
- THUNDERSCAPE — 486, 8Mb VGA — OFERTA CD 3.995
- TILT — 486, 8Mb VGA — CD 5.995
- TOTAL MANÍA — CD 6.995
- TRANSPORT TYCOON — 386, 4Mb SVGA — OFERTA CD 3.495
- ULTIMA VII 2: SERPENT ISLE — 386, 4Mb VGA — OFERTA CD 2.990
- ULTIMA VII: BLACK GATE — 386, 4Mb VGA — OFERTA CD 2.990
- WARHAMMER — CD 7.495

ESTRATEGIA · IDIOMAS · INTELIGENCIA · JUEGOS DE MESA · LUCHA · PACK · PLATAFORMAS · ROL · ARCADE · SIMULADORES · MUSICA · SHAREWARE · UTILIDADES

TENEMOS MUCHOS JUEGOS PARA TI A LOS MEJORES PRECIOS

deportivos lucha







EUROCOPA ´96

Dinamic Multimedia te presenta PC Selección Española de fútbol Eurocopa´96, el último privilegio del buen aficionado al fútbol: Conviértete en el seleccionador nacional, disfruta con la historia de la Eurocopa desde 1960 hasta Suecia 92, sigue la base de datos preparada por Julio Maldonado... y mucho más a un precio increíble.



386, 4 Mb, VGA

CD 1.995 ▪ PC 1.995

F1 GRAND PRIX 2

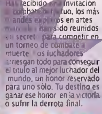


Te [illegible] el mejor [illegible] de carreras de la [illegible]. [illegible] el casco y compite en [illegible] dos [illegible] de la temporada. [illegible] coches, las mismas pistas, patrocinadores reales, los equipos auténticos.... El Gran Prix es tu carrera más real.

486, 8Mb, VGA

CD 7.995

TOSHINDEN



Has recibido [illegible] invitación [illegible] combate [illegible] los más [illegible] expertos en artes [illegible] han sido reunidos [illegible] secreto para competir en un torneo de combate a muerte. Los luchadores arriesgan todo para conseguir el título al mejor luchador del mundo, un honor reservado para uno sólo. Tu destino es ganar ese honor en la victoria o sufrir la derrota final.

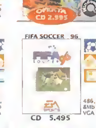


CD 6.495 — 486, 8Mb, VGA







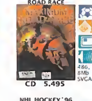







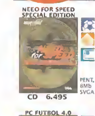










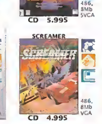


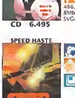
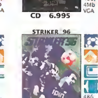
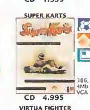




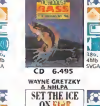


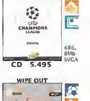


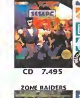



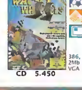






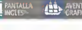
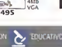









Juego	Precio	Requisitos
ACTION SOCCER	CD 5.995	486, 8Mb VGA
AL UNSER, JR.	OFERTA CD 2.995	
BIG RED RACING	CD 6.495	486, 8Mb VGA
CD BASKET ´96	CD 4.495	386, 4Mb VGA
DAVIS CUP TENNIS	CD 6.995	
DECATHLON	CD 6.995	
DELTA V	OFERTA PC 1.995	386, 4Mb VGA
OESTRUCTION DERBY	CD 7.495	486, 8Mb VGA
EURO ´96 ENGLANO	CD 6.495	486, 8Mb VGA
FATAL RACING	CD 5.495	486, 4Mb VGA
FIFA SOCCER 96	CD 5.495	486, 8Mb VGA
FOOTBALL PRO´96	CD 6.995	486, 8Mb SVGA
GRAND PRIX MANAGER	CD 6.995	486, 4Mb SVGA
GREG NORMAN GOLF	CD 6.995	486, 8Mb SVGA
HOLE IN ONE	OFERTA CD 1.495	386, 4Mb VGA
INDY CAR RACING	OFERTA CD 1.990	386, 4Mb VGA
INDY CAR RACING 2	CD 6.995	486, 8Mb VGA
INTERNATIONAL TENNIS OPEN	CD 6.995	386, 1Mb VGA
JIMMY WHITES SNOOKER	OFERTA CD 2.990	386, 4Mb VGA
MANIC KARTS	CD 3.990	486, 8Mb SVGA
MAXIMUM ROAD RACE	CD 5.495	486, 8Mb SVGA
MEGARACE 2	CD 6.995	
MICHAEL JORDAN IN FLIGHT	OFERTA PC 2.990 CD 2.990	386, 2Mb VGA
MICROMACHINES 2	CD 6.995	386, 4Mb VGA
MORTAL KOMBAT 3	CD 6.995	486, 8Mb VGA
NASCAR RACING	OFERTA CD 2.990	386, 4Mb VGA
NBA LIVE´96	CD 5.495	486, 8Mb SVGA
NEED FOR SPEED SPECIAL EDITION	CD 6.495	PENT, 8Mb SVGA
NFL QUARTERBACK CLUB 96	CD 7.495	486, 8Mb SVGA
NHL HOCKEY´96	CD 5.495	486, 8Mb SVGA
OLIMPIADAS ´92 GIMNASIA	OFERTA PC 495	286, 1Mb VGA
OLYMPIC GAMES	CD 5.495	486, 8Mb SVGA
OLYMPIC SOCCER	CD 5.495	PENT, 8 Mb VGA
ONSIDE	CD 6.495	486, 8Mb VGA
PC BASKET 4.0	CD 2.695 ▪ PC 2.695	386, 4Mb VGA
PC CALCIO 4.0	CD 2.695 ▪ PC 2.695	386, 4Mb VGA
PC FUTBOL 4.0	CD 2.695 ▪ PC 2.695	386, 4Mb VGA
PGA EUROPEAN TOUR	CD 5.495	486, 8Mb SVGA
PGA TOUR GOLF´96	CD 5.495	486, 8Mb SVGA
PICTURE PERFECT GOLF	CD 7.495	386, 4Mb VGA
POOL CHAMPION	CD 5.995	486, 8Mb SVGA
PRAY FOR DEATH	CD 3.895	486, 8Mb VGA
PRESIDENTE	CD 6.495	486, 8Mb SVGA
PRIMAL RAGE	CD 6.995	486, 4Mb VGA
RALLY	CD 1.995	386, 1Mb VGA
RISE 2 THE RESURRECTION	CD 7.495	486, 4Mb VGA
RISE OF ROBOTS	OFERTA CD 2.990	386, 4Mb SVGA
SANGO FIGTHER	PC 3.990	386, 1Mb VGA
SCOTTISH VIRTUAL OPEN	OFERTA CD 1.995	486, 4Mb VGA
SCREAMER	CD 4.995	486, 8Mb VGA
SENSIBLE WORLO OF SOCCER EUROPEAN	CD 5.995	486, 4Mb VGA
SPEED HASTE	CD 5.450	486, 4Mb SVGA
STRIKER 96	CD 6.495	486, 8Mb VGA
SUPER KARTS	CD 4.995	386, 4Mb VGA
SUPER STREET FIGHTER 2	CD 5.900	486, 4Mb VGA
SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO	CD 6.495	486, 4Mb VGA
TENNIS CUP 2	CD 1.295	386, 4Mb VGA
THE SKIN GOLF AT BIGHORN	CD 8.995	486, 6Mb VGA
TNN´96	CD 6.495	386, 4Mb SVGA
TRACK ATTACK	CD 6.995	486, 8Mb SVGA
UEFA CHAMPIONS LEAGUE 95/96	CD 5.495	486, 8Mb SVGA
UNNECESARY ROUGHNESS ´96	CD 5.495	486, 8Mb SVGA
VIRTUA FIGHTER PC	CD 7.495	
VIRTUAL KARTS	CD 6.995	486, 8Mb VGA
VIRTUAL POOL	CD 9.495	386, 4Mb VGA
VIRTUAL SNOOKER	CD 7.995	386, 4Mb VGA
WACKY WHEELS	CD 5.450	386, 2Mb VGA
WAYNE GRETZKY & NHLPA	CD 5.495	486, 4Mb SVGA
WINTER CHALLENGE	OFERTA PC 975	286, 1Mb VGA
WIPE OUT	CD 7.495	486, 8Mb SVGA
WORLD RALLY FEVER	CD 5.495	486, 4Mb VGA
ZONE RAIDERS	CD 7.495	486, 8Mb VGA

 MANUAL ESPAÑOL
 VOCES ESPAÑOL
 PANTALLA ESPAÑOL
 MANUAL INGLES
 VOCES INGLES
PANTALLA INGLES
 AVENTURA GRAFICA
 DEPORTIVO
 DIVULGACION
EDUCATIVO


PRECIOS IVA INCLUIDO

arcade plataformas

DUKE NUKEM 3D

El futuro de los juegos 3D está aquí: ilimitada libertad de movimientos, puedes bucear e incluso disparar dentro del agua, armas exóticas y sorprendentes escenarios 3D interactivos. Podrás destruir desde edificios, luces, cámaras de seguridad, ventanas, muros, techos y más. Y, además, grandes dosis de violencia y sexo.

CD Reg. 7.450
Sha 990

486, 8 Mb, VGA

QUAKE

Quake aparece con la conocida dificultad y algunos episodios seleccionados de "Doom" añadiendo diferentes prueba que esconde una gran cámara y tres vestíbulos principales, cada uno de los cuales entraña diferentes niveles de dificultad, con horribles monstruos y temibles fieras dispuestos a atacarte en cuanto bajes la guardia.

CD 7.495

REBEL ASSAULT II

El Imperio ha desarrollado una nueva arma secreta. Una vez desplegada puede acabar con toda la Alianza Rebelde, a menos que tu puedas salvarla. Personajes reales en vídeo, increíbles gráficos y niveles de juego a la medida combinados con una acción frenética que te conducirán a la más fascinantes diversión con tu PC.
La saga de Rebel Assault continúa. Que la fuerza te acompañe.

CD 7.495

486, 8 Mb, VGA

Título	Precio	Requisitos
ABUSE	CD 5.495	486, 8Mb VGA
ALADDIN	OFERTA PC 1.990	386, 4Mb VGA
ALIEN CARNAGE	OFERTA CD 1.990	386, 1Mb VGA
ALIEN ODYSSEY	CD 7.495	486, 8Mb VGA
ARCADE AMERICA	CD 6.495	486, 8Mb VGA
ARCTIC MOVES	PC 1.795	286, 1Mb VGA
ASSAULT RIGS	CD 6.495	486, 8Mb VGA
BLAKE STONE	OFERTA CD 1.990	386, 1Mb VGA
BRAINDEAD 13	CD 7.495	486, 4Mb VGA
BUG	CD 5.975	
CADILLAC & DINOSAURS	CD 5.495	386, 4Mb VGA
CANNON FODDER 2	OFERTA CD 1.990	486, 4Mb VGA
CHAOS CONTROL	CD 7.495	486, 4Mb VGA
COMIX ZONE	CD 5.495	PENT, 8Mb VGA
CORRIDOR 7	OFERTA CD 2.995	386, 4Mb VGA
CREATURE SHOCK	OFERTA CD 1.990	486, 4Mb VGA
CYBERMAGE DARKLIGHT	CD 6.495	486, 8Mb SVGA
D! ZONE (NIVELES DOOM)	CD 5.450	
DARK FORCES	CD 7.495	386, 8Mb VGA
DEADLINE	CD 6.495	486, 8Mb SVGA
DEFCON 5	CD 6.495	486, 8Mb SVGA
DESCENT	OFERTA CD 2.990	386, 4Mb VGA
DESCENT II	CD 7.995	486, 8Mb SVGA
DEUS	CD 6.995	486, 8Mb SVGA
DOOM II	OFERTA CD 1.995	386, 4Mb VGA
DOOM EXPLOSION II	OFERTA CD 1.495	
DUKE NUKEM II	OFERTA CD 1.990	386, 1Mb VGA
EARTHSIEGE 2	CD 7.995	
EARTHWORM JIM	OFERTA CD 2.990	
ECCO THE DOLPHIN	CD 5.495	PENT, 8Mb SVGA
EXTREME NIVELES RISE TRIAD	CD 5.450	386, 4Mb VGA
FIRE FIGHT	CD 5.495	
H! ZONE (NIVELES HEXEN)	CD 5.450	
HERETIC: SHADOW OF SERPENT	CD 6.495	486, 4Mb VGA
HEXEN	CD 6.495	486, 4Mb VGA
HEXEN DEATH KING DARK	CD 2.990	
HOCUS POCUS	OFERTA CD 1.990	386, 1Mb VGA
JETSTRIKE	OFERTA CD 4.995	386, 1Mb VGA
JOHNNY BAZOOKATONE	OFERTA CD 4.995	486, 8Mb VGA
JUNGLE BOOK	PC 4.995	486, 4Mb VGA
MAGIC CARPET 2	CD 6.495	486, 4Mb VGA
MECHWARRIOR 2	CD 8.495	486, 8Mb VGA
MIMI & THE MITES	CD 5.450	386, 4Mb VGA
MORTAL COIL	CD 7.495	486, 4Mb VGA
OPERATION BODY COUNT	OFERTA CD 2.995	386, 4Mb VGA
PITFALL	CD 6.995	
POLICE QUEST SWAT	CD 7.975	486, 8Mb SVGA
POWER DOLLS	CD 6.495	486, 4Mb VGA
PRINCE OF PERSIA	OFERTA PC 1.495	286, 1Mb VGA
RAPTOR	OFERTA CD 1.990	386, 2Mb VGA
RAYMAN	CD 7.495	486, 4Mb SVGA
REALMS OF CHAOS	CD 5.450	386, 1Mb VGA
REBEL ASSAULT	OFERTA CD 3.490	486, 4Mb VGA
RETURN FIRE	CD 6.895	
RISE OF THE TRIAD	CD 5.450	386, 4Mb VGA
ROAD WARRIOR	OFERTA CD 2.990	486, 8Mb VGA
SEAL TEAM	OFERTA CD 2.990	386, 2Mb VGA
SONIC CD	CD 5.795	
SPACE PIRATES	OFERTA CD 3.990	486, 4Mb VGA
STARFIGHTER 3000	CD 7.495	486, 8Mb VGA
STORM	CD 6.495	
TEKWAR	CD 6.495	486, 8Mb SVGA
TEMPEST 2000	CD 6.495	386, 4Mb VGA
TERMINAL VELOCITY	CD 6.450	486, 4Mb VGA
TERMINATOR: FUTURE SHOCK	CD 8.495	486, 8Mb VGA
THE RAVEN PROJECT	OFERTA CD 2.990	486, 8Mb VGA
THE ULTIMATE DOOM	OFERTA CD 2.990	386, 4Mb VGA
TRAUMA	CD 5.450	386, 4Mb VGA
VIRTUA COP	CD 7.495	
WETLANDS	OFERTA CD 2.995	486, 8Mb SVGA
WITCHAVEN II	CD 6.495	486, 8Mb SVGA
WOLFENSTEIN 3D	OFERTA CD 1.990	386, 1Mb VGA



simuladores

AH- 64D LONGBOW

El simulador de vuelo más realista jamás creado, con secuencias de vídeo y avance de noticias en directo para mantenerte informado de los enfrentamientos bélicos. Toda la ingeniería aeroespacial avanzada aplicada en los modelos de vuelo de Longbow que para experimentes la auténtica sensación de volar en un helicóptero. Diseñado por Andy Hollis, el diseñador de simuladores más aclamado por la crítica.

486, 8 Mb, SVGA



CD 7.495

SILENT HUNTER



Impresionante simulador de submarinos durante la Segunda Guerra Mundial. Navega por el Pacífico Sur y elimina tantos enemigos como te sea posible. Sonido excepcional, gráficos en 3D y rotación de 360º.

486, 8 Mb, SVGA

CD 7.995

WING COMMANDER IV

Combinando una película de Hollywood y la última tecnología en simulaciones de combate espacial, este juego te proporcionará un grado de diversión y desafío como nunca antes hayas encontrado. La confederación ha sufrido un ataque por parte de unos piratas, y una vez más tendrás que poner en juego tu destreza en el vuelo para librar una batalla por la Humanidad.

486, 8 Mb, SVGA

CD 8.995

1944 ACROSS THE RHINE — 386, 4Mb SVGA — CD 7.995



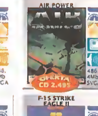
5ª FLOTA — 388, 4Mb VGA — CD 5.495



ACES OVER EUROPE — 386, 4Mb VGA — OFERTA CD 1.995



ADVANCED TACTICAL AIR — 486, 4Mb SVGA — CD 7.495



AIR POWER — 486, 4Mb SVGA — OFERTA CD 2.495



APACHE LONGBOW — 486, 6Mb SVGA — CD 7.495



B-17 FLYING FORTRESS — 286, 1Mb VGA — OFERTA CD 1.995



COMANCHE 3 — CD CONS.



DAWN PATROL — 388, 4Mb VGA — OFERTA CD 2.990

DOG FIGHT — 386, 1Mb VGA — OFERTA CD 1.995



EF 2000 — 486, 8Mb SVGA — CD 8.495



F-117 A — 288, 1Mb VGA — OFERTA CD 1.995



F-14 FLEET DEFENDER — 388, 4Mb VGA — OFERTA CD 3.990



F-15 STRIKE EAGLE III — 288, 1Mb VGA — OFERTA CD 1.995



F-19 STEALTH FIGHTER — 288, 1Mb VGA — OFERTA CD 1.995



F-22 LIGHTNING II — CD CONS.



FALCON 3.0 — 386, 4Mb VGA — OFERTA CD 2.490



FAST ATTACK — 466, 6Mb SVGA — CD 7.495



FIGTHER WING — 388, 4Mb VGA — OFERTA CD 3.995



FLIGHT COMANDER 2 — 486, 4Mb SVGA — CD 5.495



FLIGHT SIMULATOR 5.1 — 366, 2Mb VGA — CD 8.900



FLIGHT UNLIMITED — 486, 8Mb SVGA — CD 7.495



HARPOON — 386, 4Mb VGA — OFERTA CD 1.295



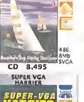
HARPOON II ADMIRAL'S EDITION — CD 7.995



HARRIER JUMP JET — 286, 1Mb VGA — OFERTA CD 1.995



HELLFIRE ZONE — 366, 4Mb VGA — OFERTA CD 1.995



HIND — CD 7.495



KNIGHTS OF SKY — 286, 1Mb VGA — OFERTA PC 2.495



M1 TANK PLATOON — 286, 1Mb VGA — OFERTA CD 1.995

NAVY STRIKE — 486, 4Mb VGA — CD 7.495

OVERLORD — 388, 4Mb VGA — OFERTA CD 1.990

PRIVATEER — 388, 4Mb VGA — OFERTA CD 2.990

RED GHOST — 486, 8Mb SVGA — CD 6.495

SAIL 95 — 486, 8Mb SVGA — CD 8.495

SHELLSHOCK — 486, 8Mb SVGA — CD 7.495

SHERMAN M4 — 388, 4Mb VGA — OFERTA CD 1.295



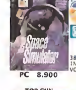
SILENT STEEL — 486, 4Mb SVGA — CD 6.995



SILENT THUNDER — CD 5.995



SPACE BUCKS — 486, 8Mb SVGA — CD 6.995



SPACE SIMULATOR — 386, 1Mb VGA — PC 8.900



STAR CRUSADER — 388, 4Mb VGA — OFERTA CD 2.490



SU- 27 FLANKER — CD 7.495



SUPER VGA HARRIER — 386, 2Mb SVGA — OFERTA PC 1.995

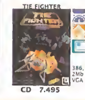


TANK — 388, 4Mb VGA — OFERTA CD 1.295

TASK FORCE 1942 — 286, 2Mb VGA — OFERTA CD 1.995



TFX — 386, 4Mb VGA — OFERTA CD 1.995



TIE FIGHTER — 386, 2Mb VGA — CD 7.495



TOM CAT ALLEY — PENT, 8Mb SVGA — CD 5.495



TOP GUN — 486, 8Mb SVGA — CD 7.995



WEREWOLF VS COMANCHE — 486, 8Mb VGA — CD 7.495



WING COMMANDER II — 386, 2Mb VGA — OFERTA CD 2.990



WING NUTS — 486, 6Mb VGA — CD 5.495

X-WING — 386, 2Mb VGA — OFERTA CD 3.490



ZEPHYR — 486, 8Mb VGA — OFERTA CD 2.995



superofertas

ATAC



286, 1 Mb VGA — OFERTA PC 795

B-17 FLYING FORTRESS



286, 1 Mb VGA — OFERTA PC 795

BOLIX



286, 1 Mb VGA — OFERTA PC 495

INTER. OPEN GOLF CHAMPIONSHIP



286, 1 Mb VGA — OFERTA PC 395

WORLD CUP USA´94



386, 2 Mb VGA — OFERTA PC 795

ZYCONIX



286, 1 Mb VGA — OFERTA PC 395



ARGENTINA

Presentando esta revista obtendrás en Centro MAIL - Buenos Aires un 10% de descuento en todas tus compras en efectivo sobre los precios vigentes.



PARANA, 504 TEL. 371 13 18
CODIGO POSTAL C P (1017)



PACKS

ALONE IN THE DARK TRILOGY



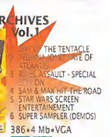
1. ALONE IN THE DARK 1
2. ALONE IN THE DARK 2
3. ALONE IN THE DARK 3

386•4 Mb•VGA

CD 7.495

LUCASARTS ARCHIVES Vol.1





1. DAY OF THE TENTACLE
2. INDIANA JONES FATE OF ATLANTIS
3. REBEL ASSAULT - SPECIAL EDITION
4. SAM & MAX HIT THE ROAD
5. STAR WARS SCREEN ENTERTAINEMENT
6. SUPER SAMPLER (DEMOS)

386•4 Mb•VGA

CD 4.990

MEGAPAK Vol. 5

1. TERMINAL VELOCITY
2. FLIGHT UNLIMITED SPECIAL ED.
3. PRIMAL RAGE
4. PINBALL FANTASIES DELUXE
5. JAGGED ALLIANCE
6. FX FLIGHTER
7. WARLORDS II DELUXE
8. POOL CHAMPION
9. ENTOMORPH
10. GREAT NAVAL BATTLES IV

486•8 Mb•VGA

CD 6.990

5 FOOT 10 PAK. COLLECTOR´S ED.

1. DRAGON'S LAIR
2. DR. RUTH ENCYCLOPEDIA OF SEX
3. LEARNING WINDOWS 95
4. INTRODUCTION TO CLASICAL MUSICAL
5. JOURNEYMAN PROJECT TURBO
6. MAD DOG MC CREE
7. PRINCE INTERACTIVE
8. SING-A-LONG KIDS VOL.3
9. SIRIUS NET
10. WEBSTER'S CONCISE ENCYCLOPEDIA

486•4 Mb•SVGA

CD 5.990







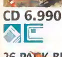








26 PACK BUNDLE

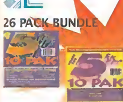


1. BEST OF MEDIA CLIPS
2. CD ROM OF CD ROMS
3. DOOM (EPISODE 1)
4. KING'S QUEST V
5. PC ANIMATION FESTIVAL
6. PC KARAOKE CLASSICS
7. STELLAR 7
8. TIME, MAN OF THE YEAR
9. WORLD FACT BOOK
10. WORLD VISTA ATLAS
11. ARTS AND LETTERS
12. BATTLECHESS ENHANCED
13. FANTASIA'S 2000 FONTS
14. HOME MEDICAL ADVISOR
15. MOVIE SELECT
16. MULTIMEDIA JUMPSTAR
17. PC KARAOKE
18. ROCK RAP'N ROLL
19. SHERLOCK HOLMES CONSULTING DETECTIVE
20. SPACE QUEST IV

386 4 Mb. SVGA

CD 6.990

MEGAPAK 11. Vol. 1

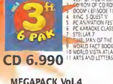


1. AUDUBON'S BIRDS
2. AUDUBON'S MAMMALS
3. DINOSAUR SAFARI
4. F-14 TOMCAT
5. FREAKIN FUNKY FUZZBALLS
6. IMAGINATION
7. LINKS
8. MIKE DITKA FOOTBALL
9. TEST DRIVE III
10. ULTIMA: THE SAVAGE EMPIRE
11. VIRTUAL MURDER 2

386, 4 Mb, VGA

CD 6.990

MEGAPACK Vol.4

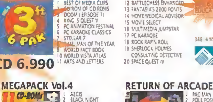


1. AEGIS
2. BLACK KNIGHT
3. DAWN PATROL
4. DRACON LORE
5. EMPIRE SOCCER
6. ORION CONSPIRANCE
7. PANZER GENERAL
8. SAVAGE WARRIORS
9. SPACE ACE
10. TORNADO

486, 8 Mb, VGA

CD 6.990

RETURN OF ARCADE





1. PAC MAN
2. POLE POSITION
3. GALAXIAN
4. DIG - DOG

PC 4.895

BENEALTH STEEL SKY & CANNON FODDER

1. BENEALTH STEEL SKY
2. CANNON FODDER

OFERTA CD 3.995

MEGARACE & BLOODNET

1. MEGARACE
2. BLOODNET

OFERTA CD 2.995

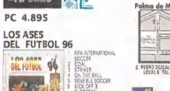
LOS ASES DEL FUTBOL 96



1. FIFA INTERNATIONAL SOCCER
2. GOAL
3. STRIKER
4. ON THE BALL
5. SENSIBLE SOCCER
6. KICK OFF 3 EUROPEAN
7. PREMIER MANAGER 3
8. CHAMPIONSHIP MANAGER 4

486, 4 Mb, VGA

CD 6.495

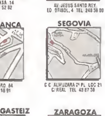














CLASSICS COLLECTION



1. OMAR SHARIF ON BRIDGE
2. FLYING PICTURES
3. SOLITAIRE FOR WINDOWS
4. CHESS

386, 4 Mb, VGA

CD 2.990

ULTIMATE GAME COLL. 2

1. STAR CRUSADER
2. JAVAVIT
3. RENEGADE
4. HELL
5. GREAT NAVAL BATTLES III
6. PANZER GENERAL

386, 8 Mb, SVGA

CD 5.990

GOLDEN 10

1. CHESS PLAYER 2150
2. FIRST SAMURAI
3. GUNSHIP
4. KICK OFF 2
5. MEGALOMANIA
6. MIG 29
7. PERFECT GENERAL
8. RAILROAD TYCOON
9. RED STORM RISING
10. SILENT SERVICE II

386, 4 Mb, VGA

CD 4.990

ACES COLLECTION



1. ACES OF THE PACIFIC
2. ACES OVER EUROPE
3. RED BARON

388, 4 Mb, VGA

CD 5.975

BEST 10 PACK. Vol. 1

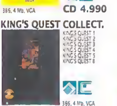


1. BODYWORKS
2. CARDSHOP PLUS
3. GAME PACK II
4. GAME PACK III
5. JEWELS OF THE ORACLE
6. PAINTBRUSH PHOTO LIBRARY
7. PC LIBRARY
8. THE ANIMALS
9. THE PAPERBAG PRINCESS
10. TIME ALMANAC 1990s

488, 4 Mb, VGA

CD 5.990

KING'S QUEST COLLECT.



- KING'S QUEST 1
- KING'S QUEST 2
- KING'S QUEST 3
- KING'S QUEST 4
- KING'S QUEST 5
- KING'S QUEST 6

386, 4 Mb, VGA

CD 5.995

ATARI 2600 ACTION PACK Vol. 2



1. ATLANTIS
2. BARNSTORMING
3. DOLPHIN
4. DRAGSTER
5. ENDURO
6. ICE HOCKEY
7. KEYSTONE KAPERS
8. LASER BLAST
9. MAGAMANIA
10. OINK!!
11. PLAQUE ATTACK
12. RIVER RAID II
13. SKIING
14. STAMPEDE
15. TENNIS

CD 1.995

LARRY COLLECTION



- LARRY 1
- LARRY 2
- LARRY 3
- LARRY 5
- LARRY 6

366, 4 Mb, VGA

CD 5.995

WORLD OF COMBAT



1. ARMORED FIST
2. COMANCHE
3. WOLFPACK

386, 4 Mb, VGA

CD 6.495

Entra en tu CENTRO MAIL

Centros Mail en España

Encontrarás estos productos y muchos más al mejor precio.

¡Ven a comprobarlo!

- **ALICANTE** — PADRE MARIANA, 24 TEL. 514 39 98
- **Elche ALICANTE** — C/ CRISTOBAL SANZ 20 TEL. 545 78 59
- **ALMERIA** — AV. DE LA ESTACION 20 TEL. 26 08 43
- **Gijón ASTURIAS** — AV. DE LA CONSTITUCIÓN, 8 TEL. 33 78 84 (PROXIMA APERTURA)
- **BARCELONA** (GLORIES) — C.C. BARCELONA GLORIES DIAGONAL 280 TEL. 486 08 84
- **BARCELONA** (PLAZA CATALUNYA) — CARRER DE PAU CLARIS, 97 TEL. 412 63 10
- **BARCELONA** (PLAZA SANTS) — CARRER DE SANTS, 17 TEL. 296 69 23
- **Badalona BARCELONA** — CALLE SOLEDAT, 12 TEL. 464 48 87
- **Badalona BARCELONA** — C.C. MONTIGALA C/ OLOF PALME TEL. 465 66 78
- **Manresa BARCELONA** — ANGEL GUIMERA, 11 TEL. 872 10 94
- **Sabadell BARCELONA** — FILADORS 240 TEL. 713 81 16 (PROXIMA APERTURA)
- **BILBAO** — PZA. DE ARRIQUIBAR, 4 TEL: 410 34 73
- **BURGOS** — C.C. CAMINO DE LA PLATA AV. CASTILLA Y LEON PL. ALTA, LOC. 7 TEL. 22 27 17
- **CORDOBA** — C. MARIA CRISTINA, 3 TEL. 48 66 09
- **GIRONA** — JOAN REGLA, 8 C/V RUTLLA, 147 TEL. 22 47 29
- **GRANADA** — MARTINEZ CAMPOS, 11 C/V RECOGIDAS TEL. 26 09 84
- **HUESCA** — C/ ARGENSOLA, 2 TEL. 23 04 84
- **JAEN** — PASAJE MAZA, 7 TEL. 25 82 18
- **LA CORUÑA** — DONANTES DE SANGRE 1 TEL. 14 31 11
- **Santiago LA CORUÑA** — C. RODRIGUEZ CARRACIDO, 13 TEL. 69 92 69
- **LAS PALMAS** — PRESIDENTE ALVEAR 3 TEL. 23 45 81
- **MADRID** — Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1 TEL. 527 52 25
- **MADRID** (SOL) — CALLE MONTERA 32, 2º TEL. 522 48 78
- **Alcalá de H. MADRID** — C. MAYOR 88 TEL: 880 28 92
- **Alcobendas MADRID** — C. CONSTITUCION 15 C. COM. PICASSO TEL. 652 03 87
- **Móstoles MADRID** — AV. DE PORTUGAL 8 TEL. 617 11 15
- **MÁLAGA** — C/ ALMANSA 14 TEL. 281 52 82
- **Fuengirola MALAGA** — AV. JESUS SANTO REY ED. OFISOL, 4 TEL. 248 38 00
- **Pamplona NAVARRA** — C. PINTOR ASARTA 7 TEL. 27 18 08
- **Palma de MALLORCA** — C. PEDRO DEZCALLAR Y NET, 11 LOCAL 8 TEL. 72 00 71
- **Palma de MALLORCA** — C.C. PORTO PI CENTRO PASEO MARITIMO, 84 TEL. 40 55 78
- **Vigo PONTEVEDRA** — PLAZA DE LA PRINCESA TEL. 22 09 29
- **SALAMANCA** — CALLE TORO 84 TEL. 26 16 91
- **SEGOVIA** — C.C. ALMUZARA 2º PL. LOC 21 C/ REAL TEL. 43 87 38
- **SEVILLA** — CENT. COMERCIAL LOS ARCOS LOCAL 8-4 TEL. 467 52 23
- **VALENCIA** — PINTOR BENEDITO, 8 TEL. 383 42 37
- **VALENCIA** — C.C. EL SALER BULEVAR SUR TEL. 333 09 19
- **VALLADOLID** — C.C. AVENIDA Pº DE ZORRILLA 54-56 TEL. 22 18 28
- **VITORIA-GASTEIZ** — C/ MANUEL IRADIER, 8 TEL. 13 78 24
- **ZARAGOZA** — CENT. COMERCIAL INDEPENDENCIA PLANTA 1 TEL. 21 82 71
- **ZARAGOZA** — ANTONIO SANGENIS 8 (SECTOR DELICIAS) TEL. 53 91 09



Llámanos

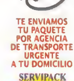
Si no tienes cerca un CENTRO MAIL

LUNES A VIERNES: DE 10,30 A 20,00 H.
SABADOS: DE 10,30 A 14,00 H.



902 171819

TE ENVIAMOS TU PAQUETE POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTE A TU DOMICILIO

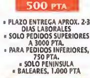






POR SOLO 500 PTA.

- PLAZO ENTREGA APROX. 2-3 DIAS LABORALES
- SOLO PEDIDOS SUPERIORES A 3000 PTA.
- PARA PEDIDOS INFERIORES, 750 PTA.
- SOLO PENINSULA
- BALEARES, 1.000 PTA



ENVIO POR CORREO 300 PTA.

MC M

Recortar y enviar este cupón a: *Centro MAIL • "Cupones" • Cº de Hormigueras, 124 Ptal 5, 5º F • 28031 MADRID*

NOMBRE Y APELLIDOS ....
DIRECCION ....
POBLACION ....
C.P. .... PROVINCIA ....
TELEFONO .... Nº DE CLIENTE ....

PRODUCTOS	PRECIO
....	....
....	....
....	....
....	....
....	....
....	....

☐ ENVIO CONTRARREEMBOLSO URGENTE — GASTOS ENVIO ....
☐ ENVIO CONTRARREEMBOLSO CORREOS — TOTAL ....

Precios válidos hasta 31/10/96 o fin de existencias.



¿Qué he hecho yo para merecer esto?

A MÍ ME GUSTA WINDOWS 95 (3ª Y ÚLTIMA PARTE)

Los elogios a Windows 95 tocan a su fin, y no es porque me haya quedado sin cartas, sino porque hay otros muchos temas que esperan tratamiento, y tampoco quiero que me acuséis de monotemático, o en el peor caso de estar a sueldo de Bill Gates. Los que tampoco lo están, aunque seguro que no les importaría, son nuestros siguientes lectores:

"... Windows 95 es de lo más fácil y rápido de manejar, permite hacer varias cosas a la vez, y nunca, nunca, se queda encallado –si se encalla un juego, presionamos ALT+CTRL+SUPR y permite cerrar sólo el programa en cuestión–. Creo que a quien no le gusta, simplemente es porque no le ha sacado todo su jugo, o que se queja por costumbre."

David Muset Moreno. Barcelona

"... ¿por qué no poner Windows 95 y MS-DOS en el equipo para poder jugar a unos y otros juegos? Yo tengo mi equipo con estos dos sistemas operativos: el primero para trabajar, y el segundo para jugar?... ¿Por qué no probar Windows 95 en tu viejo ordenador antes de gastarte una pasta en uno nuevo? Yo sigo con mi ¿modesto? 486, con 8 MB de RAM y 340 de disco duro, y dentro esta obra de Bill Gates funcionando, si no a la perfección, sí aceptablemente."

Javier López Muñoz. Murcia

"... Yo tengo un Pentium 90 con 16 MB de RAM, pero también me funcionaba con 8 MB, e incluso lo he hecho funcionar en un 386DX/40 con 4 MB. ¡Claro que iba lentísimo!, y cargando juegos más todavía. Ni el Ferrari más potente del mundo se movería sin gasolina; con esto quiero decir que Windows necesita memoria, y cuanta más mejor... Windows 95 tiene fallos, lo reconozco, pero es que no acaba aquí, es sólo un pequeño paso hacia lo que va a ser un gran sistema operativo.

José María Nécega García. Santa Cruz de Tenerife

Seguro que llegará a ser un buen sistema operativo; de momento el único, pues Microsoft lo único que no tiene es competidores. Hasta el mes que viene, y que no se os olvide la dirección para enviar vuestras cartas:



MICROMANÍA
C/ DE LOS CIRUELOS, 4
SAN SEBASTIÁN DE LOS REYES.
28700 MADRID

No olvidéis indicar en el sobre la reseña EL SECTOR CRÍTICO

También podéis mandar un e-mail al siguiente buzón:
sectorcritico.micromania@hobbypress.es

¿Cuándo... estarán al alcance y disposición de todos los usuarios las unidades de disco de tres y medio de 120 MB que Compaq ya fabrica y monta en sus equipos?

¿Dónde... está la imaginación y originalidad que les falta a las compañías que se apuntan a la moda de sacar títulos que aprovechan el gancho de uno anterior?

¿Qué... ha sucedido para que, de un tiempo a esta parte, no aparezca ningún juego de ajedrez nuevo, o es que se ha perdido totalmente el interés por este juego universal?

¿Cuánto... tiempo tardarán en darse cuenta las compañías de software de la importancia que tiene hacer programas de instalación completos, fiables y que no den fallos?

HACE 10 AÑOS...



Para gusto de todos, hace diez años destripábamos uno de los juegos más divertidos de toda la historia, «Jack The Nipper», en el que pudimos hacer gamberradas a diestro y siniestro. Pero nuestra portada fue para «Pyracurse», una misteriosa aventura filmation, que también sufrió "patas arriba". Pero no fue la única, pues también cayeron «Staff of Karnath», «Bounder», «Spindizzy» o «Batman». Ya en aquellos tiempos no se nos escapaba ni uno.

LO PEOR DEL MES

En un alarde del "más difícil todavía", Nintendo vuelve al "donde dije digo, digo Diego" y retrasa, otra vez, el lanzamiento de Nintendo 64 en toda Europa hasta 1997. Oficialmente, el próximo 1 de Marzo la nueva máquina verá, el fin, la luz.

HUMOR por ventura y Nieto



FORMIDABLE...



que el mercado, o así lo parece, cobre nuevos bríos tras el parón veraniego en el que la salida al mercado de novedades se reduce de forma alarmante. Comenzada la nueva temporada, y con las navidades como época clave, se empiezan a anunciar un buen número de productos.
Algunos de estos entran en ese abultado grupo de programas que, desde hace meses y meses, se venían anunciando y presentando en todas las ferias del soft habidas y por haber, y por fin empiezan a ver la luz al final del túnel.
Como dice el refrán, nunca es tarde si la dicha es buena pero, eso sí, lo que esperamos es que precisamente este refrán no vuelva a convertirse en norma, como, por desgracia, sucede en múltiples ocasiones. Bridemos, por el momento, con lo que parece se va a convertir en un aluvión de novedades para los próximos meses.

LAMENTABLE...

que una compañía que tradicionalmente solía distinguirse por la atención y mimo con que siempre había tratado a sus usuarios, Nintendo, haya entrado en una dinámica que sólo sus muy acérrimos seguidores van a apoyar, a no ser que se rectifique en poco tiempo. El constante baile de fechas de lanzamiento para Nintendo 64 en Europa, que acumula ya más retrasos que las líneas de cercanías, parece una tomadura de pelo al sufrido usuario que, o aguantará con más paciencia que un santo, o se hartará de esperar y acabará decidiéndose por cualquier otra alternativa de las hoy existentes en el mercado.
El 1 de Marzo de 1997 ya se asegura como fecha final e inamovible para el lanzamiento pero, visto lo visto, ¿es realmente fiable? ¿Volveremos a vernos en la obligación de anunciar otro retraso, después? ¿Querrá Nintendo, sin embargo, dar un golpe de efecto adelantando luego, inesperadamente, la aparición de la máquina a, por ejemplo, la época navideña? Algo más de respeto por el usuario no estaría nada mal.

ACID HOUSE



El Señor de los Chips

Cuenta la leyenda que, en cierta ocasión, Juan XXIII –Papa de la Iglesia Católica, a la sazón... es sólo un apunte– cayendo en una especie de trance, escuchó, o así lo creyó, una discusión entre dos voces que procedían de unas invisibles gargantas, manteniendo un diálogo por el cual un contendiente desafiaba a otro:
–"Si quiero, puedo destruir tu Iglesia, en la que tanto confías".
A lo que el oponente replicó, llanamente:
–"Acepto el reto".
Tradicionalmente se ha dado pábulo a esta anécdota como cierta, sobre todo entre los creyentes, situando como protagonistas de tan curioso intercambio de palabras, por un lado, al mismísimo Jesucristo, y en el contrario, claro está, a Satanás.
Bien; que el venerable líder espiritual católico, apostólico y romano de por aquel entonces escuchara realmente, o no, dicha conversación, no es algo que, verdaderamente, venga al caso discutir o estudiar.
Sirva simplemente esta anécdota para ilustrar algo que se puede encontrar en casi todas las facetas de la vida diaria.
A un polo siempre se opone otro.
Dios-demonio, mujer-hombre, día-noche... polos opuestos que, como demuestra el estudio de la electricidad, se atraen, irremisiblemente, y en esencia comparten la misma naturaleza.
Algo tan sencillo es en lo que se basan –y de esto los amos del mundo, o sea, los yankis, entienden un montón– todas aquellas cosas susceptibles de fomentar negocio.
Como, por ejemplo, el cine.
Algo tan frívolo –comparándolo con el tema que dio inicio a esta columna– como una película explota hasta la saciedad la contraposición del bien y el mal, producción tras producción, en mil y una formas distintas pero que, al fin y al cabo, siempre vienen a repetir la misma historia.
Desde el Western hasta la ciencia ficción, pasando por los musicales, el horror, el gore, la comedia... siempre encontramos en esas producciones "taquilleras", o sea, hechas para ganar dinerito, el mismo arquetipo maniqueísta de "buenos" y "malos", en los que apenas sí se dibujan perfiles algo profundos, dejando las motivaciones de unos y otros a la misma altura que la punta de un iceberg.
Lo importante es crear espectáculo.
Lo que, por otro lado, no está nada mal, siempre que posea una dignidad suficiente.
Y semejante invento descubriremos que es también, a poco que nos fijemos, el "leit motiv" de esta industria del software tan entretenida y que tantas "alegrías" nos depara a la mayoría de los usuarios. ¿En qué, si no, se basan el 99% de los argumentos que dan vida a un juego, sino en esa confrontación, yuxtaposición incluso, de los polos puestos?
Incluso, en la oferta misma de hard que el mercado suele renovar cada poco tiempo.
Sí, algo que, indudablemente, es lo que da "vidilla" a todo esto y anima el cotarro.
Pero...
Vaya, salió el maldito e inevitable pero.
Uno no es que quiera incordiar. Al menos, no demasiado, mas ¿soy el único en pensar que el negocio –algo que jamás se ha podido dudar– de esta industria, empieza a oler cada día más a podrido?
No hace mucho tiempo, y aunque siempre considerado secundario desde algunos puntos, uno de los polos –la verdad es que la estructura del mercado del soft, más que bi es, en verdad, multipolar– que actuaban en esta relación, el usuario, solía imponer cierto respeto al resto (distribuidoras, productoras, editoriales de revistas...), que formaba el Ente, único, pero no trino, sino múltiple, del Señor de los Chips.
Y esto era así puesto que el Señor de los Chips, en su fuero interno, sabía que el miserable usuario era la base de todo el negocio.
Mas ahora, los japoneses acaban de descubrir que vivimos engañados todo este tiempo.
Una luz reveladora inundó la cabeza del nuevo Señor de los Chips que, en un alarde de genialidad simpar, nos descubrió la nueva, única e inimitable verdad, proclamándose el nuevo mesías del soft, pasando de todos sus polos afines. Aquí ya ni había polos enfrentados ni ninguna otra tontería similar. Aquí sólo había un camino y un guía, Nintendo. El mismo que, en su momento, aseguró que venía para "salvar el mercado del software" con su chisma revolucionaria. Y no había más que rascar.
Y como nosotros, usuarios tiernecitos e ingenuos, pura carne de cañón, no acabábamos de creerlo, el Señor de los Chips lanzó una profecía y puso una fecha.... Y luego, otra. Y después... otra más.
Y, como en Hacienda, si fallaba una profecía, pues se hacía otra, y en paz.
Algo parecido a la evidencia a que, en definitiva, el no menos ingenuo usuario de PC ya se ha rendido. Sólo existe el camino que marcan Intel y Microsoft –otra de las múltiples encarnaciones del Señor de los Chips que, sin saberlo, se biloca por doquier–.
Muchos son llamados a la diestra del Señor de los Chips, y pocos los elegidos. Sólo aquellos con la suficiente paciencia o dinero.
O ambas cosas, ya que al Señor de los Chips satisfacen por igual. Amén.

ESPECIFICACIONES TÉCNICAS

DE LOS PROGRAMAS PARA PC COMENTADOS EN ESTE NÚMERO DE MICROMANÍA

JUEGO	DISPONIBLE	COMENT.	CPU MÍNIMA	CPU RECOM.	RAM	DISCO DURO	T. VÍDEO	CD-ROM	CONTROL	SONIDO	OTROS
AZRAEL'S TEAR	CD	CD	486DX2/66	PENTIUM/100	8 MB (16 MB RECOM.)	10 - 150 MB	SVGA (VESA)	DOBLE	TECL, RAT	SB	-------------------
BUG!	CD (WIN95)	CD	PENTIUM/75	PENTIUM/100	8 MB	10 MB	SVGA (VESA)	DOBLE	TECL, PAD, JOY	AD, SB	
CATFIGHT	CD	CD	486DX/33	486DX2/66	8 MB	NADA	SVGA	DOBLE	TECL, PAD	AD, SB, GR, RL	COMP WIN95
CYBERIA 2. RESURRECTION	CD	CD	486DX2/66	PENTIUM/90	8 MB	NADA	VGA	DOBLE	TECL, RAT	TODAS	-------------------
DEAD LOCK	CD (WIN95)	CD	486DX/33	486DX2/66	4 MB (8 MB RECOM.)	NADA	VGA/SVGA	DOBLE	RATÓN	AD, SB, GR, RL	-------------------
DRAGON HEART	CD (WIN95)	CD	486DX/66	PENTIUM/60	8 MB	5 MB	SVGA	SIMPLE	TECL, JOY, PAD	TODAS	
FABLE	CD	CD	486DX/33	PENTIUM/60	8 MB	2 MB	SVGA (VESA)	DOBLE	RATÓN	TODAS	COMP. WIN95
MONTY PYTHON & THE...	CD (WINDOWS)	CD	486DX/33	486DX2/66	8 MB	1 - 460 MB	SVGA	DOBLE	RATÓN	TODAS	COMP WIN95
NUKE IT	CD	CD	486DX2/66	PENTIUM/90	8 MB	VARIABLE	VGA/SVGA	DOBLE	TECL, RAT	AD, SB, GR, MIDI	MODEM, RED
OLYMPIC SOCCER	CD	CD	PENTIUM/60	PENTIUM/133	8 MB	55 MB	VGA/SVGA	DOBLE	TECL, PAD, JOY	SB, GR	COMP. WIN95
QUAKE	CD	CD	486DX4/100	PENTIUM/100	8 MB (16 MB RECOM.)	40 - 75 MB	VGA/SVGA	DOBLE	TECL, RAT, JOY	TODAS	MODEM, RED
SPACE HULK	CD (WIN95)	CD	486DX2/66	PENTIUM/90	8 MB	NADA	VGA/SVGA	DOBLE	TECLADO	TODAS	RED
STRIKER 96	CD	CD	486DX2/66	PENTIUM/90	8 MB	7 - 42 MB	VGA/SVGA	DOBLE	TECL, RAT, PAD	TODAS	COMP WIN95
SYNDICATE WARS	CD	CD	486DX2/66	PENTIUM/100	8 MB	70 MB	SVGA (VESA)	DOBLE	TECL, RAT, JOY	TODAS	MODEM
THE RISE & RULE OF ANCIENT...	CD (WINDOWS)	CD	486DX/33	486DX2/66	8 MB	20 MB	SVGA	DOBLE	RATÓN	TODAS	RED, WIN95
THE WAR COLLEGE	CD	CD	486SX/33	486DX2/66	2 MB (520 KB BASE)	0 - 279 MB	SVGA	DOBLE	TECLADO	TODAS	ACEL 3D
TRACER	CD (WIN95)	CD	PENTIUM/75	PENTIUM/100	8 MB (16 RECOM.)	2 - 30 MB	SVGA	DOBLE	RATÓN	TODAS	-------------------
Z	CD	CD	486DX2/66	PENTIUM 90	8 MB	40 MB	VGA/SVGA	DOBLE	TECL.,RAT	TODAS	WIN95, RED

(*) **SONIDO:** AD-ADLIB, SB-SOUND BLASTER, RL-ROLAND, GR-GRAVIS ULTRASOUND, MIDI-TARJETAS MIDI

ORDENA TUS CD´S DE FORMA RÁPIDA Y CÓMODA

Gratis al suscribirte un año a Micromanía

El CD3 te permite guardar y tener siempre ordenados hasta 40 CD-ROMs. Nada, ni siquiera el polvo, estará en contacto con la superficie de tus discos.

- Asa abatible para poder transportar tu porta Cd's. Su cierre de seguridad te asegura que no se abrirá cuando lo lleves de un sitio a otro.
- Podrás escribir todos los títulos de los CD-ROMs que archives y siempre saber el orden de colocación. Además incorpora unos pequeños adhesivos para que numeres el propio CD-ROM y así sepas dónde colocarlo sin necesidad de consultar la lista.
- Incorpora un revolucionario sistema de busca CD's. Colocas el botón rojo en el número de CD que quieras extraer. Abres el porta CD y aparecerá separado del resto en la parte superior. Más cómodo imposible.

AL SUSCRIBIRTE O RENOVAR TU SUSCRIPCIÓN A MICROMANÍA POR UN AÑO

- Te regalamos este estupendo archivador de CD-ROMs (CD3) que en las tiendas cuesta 3.950 pesetas.
- Recibirás cómodamente por correo los próximos 12 números de Micromanía.
- Te aseguras que aunque el ejemplar se agote, tú tienes tu revista reservada.
- Si subiera el precio de portada, o hubiera algún número extra más caro, a ti no te afectaría.

Aprovéchate de esta oferta - hay existencias limitadas. Envíanos tu solicitud de suscripción o renovación por correo (la tarjeta de la derecha no necesita sello) o llámanos de 9h a 14,30h o de 16h a 18,30h a los teléfonos (91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18. Si te es más cómodo, también puedes enviarnos el cupón por fax al número (91) 654 58 72 o contactarnos por módem a través de Ibertex en *HOBBYTEX# por el 032.

PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA PUBLICACIÓN DE OFERTA SUSTITUTIVA. HOBBY PRESS, S.A. SE RESERVA EL DERECHO DE MODIFICAR ESTA OFERTA SIN PREVIO AVISO

Y TODO ELLO POR

7.140 Pesetas

(12 números X 595 Pesetas)

La mejor selección



No os perdáis las mejores demos jugables del momento, como siempre, en el CD-Rom

DEMOS JUGABLES

Z
Bug!
Road Rash
Gene Wars
Syndicate Wars
StarFighter 3000
Worms Reinforcements

PREVIEWS

Formula 1
Dungeon Keeper

TRAILERS DE PELÍCULA

El Profesor Chiflado
Fatal Fury
Dragon Heart

Y ADEMÁS

Hobby Link 1.13 e Infofútbol 2.1 para manteneros bien informados.
Y por si fuera poco, podréis generar vuestras propias aventuras gráficas con Edpack 1.0